Komputer ŚWIAT

czytasz • rozumiesz • grasz

GRY

12/2001
GRUDZIEŃ

magazyn o grach komputerowych z płytą CD-ROM

nr indeksu 0035 3957
ISSN 1507-5621

pismo + CD-ROM z pełną wersją gry Woodruff TYLKO 7,50 zł w tym 7% VAT

Red Faction
10 stron opisów i porad

Demolka na Marsie

TEST GIER



Strategia	Commandos 2
Przygoda	The Watchmaker
Akcja	Operation Flashpoint
Strategia	Championship Manager 01/02
Akcja	Roland Garros 2001

MINITESTY
Empire Earth, Polska goola!, Zax, Rally Trophy, Stronghold, Krzyżacy, Dracula 2

ŚCIĄGAWKI



Przygoda	Schizm
Strategia	Commandos 2
Strategia	Original War
Przygoda	Woodruff

TAJNE KODY
Commandos 2, Pro Rally 2001, Three Kingdoms, Gangsters 2, Apostołowie

pełna wersja

CD-ROM w każdym numerze

Woodruff

w roli głównej Włodzimierz Press
gra przygodowa na PC po polsku

+ wersje demo gier

Akcja	NHL 2002
Strategia	Original War
Strategia	Patrician II
Akcja	Red Faction
Strategia	Stronghold

+ 5 minigier z internetu



gra przygodowa na PC po polsku
Woodruff and the Schnibble of Azimuth
pełna wersja
PEŁNA WERSJA!
www.sierra-online.co.uk SIERRA
Wersje demo
Red Faction
Stronghold
Patrician II
NHL 2002
Original War
EXTRA 5 minigier z internetu i przydatne programy
CD-ROM z numeru 12, grudzień 2001
Komputer

MAGAZYN



Star Wars Galaxies
Nowy wspaniały świat

SID MEIER'S

CIVILIZATION III

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT

FIRAXIS GAMES

INFOGRAMES

© 2001 Infogrames Interactive, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Sid Meier's Civilization ® jest zastrzeżonym znakiem handlowym. Infogrames i logo Infogrames są znakami handlowymi należącymi do Infogrames Entertainment, S.A. Firaxis Games jest zastrzeżonym znakiem handlowym należącym do Firaxis Games, Inc.

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Szukasz haka na konkurencję?

MONOPOLY TYCOON

www.monopolytycoon.com

WERSJA ANGIELSKA · DOBRA CENA · 99,90 ZŁOTYCH





Twoi konkurenci to zwykłe płotki. Znajdź na nich haka, a staniesz się nieprzyzwoicie bogaty! Monopoly Tycoon to naprawdę wyjątkowa strategia ekonomiczna. Wcielasz się w niej w rolę biznesmena, którego zadaniem jest zarobienie pierwszego miliona dolarów. Cel możesz osiągnąć na wiele sposobów: spekulując ziemią, otwierając restaurację fast food lub nawet dyskotekę! Jeśli sądzisz, że to proste, zagraj w Monopoly Tycoon i stań się rekinem światowego biznesu! Rozwój swojej firmy będziesz mógł obserwować w ogromnym, tętniącym życiem, wirtualnym mieście. Zadanie umili Ci niesamowicie dopracowana grafika 3D, wysoki poziom sztucznej inteligencji oraz niezwykle intuicyjna obsługa. Jeszcze nigdy gra strategiczna nie była tak zabawna!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com



Hasbro

© 2001 Infogrames Interactive, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Infogrames i logo Infogrames są znakami handlowymi należącymi do Infogrames Entertainment S.A. Monopoly jest znakiem handlowym należącym do Hasbro, Inc. © 2001 Hasbro International Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Licencji udziela Hasbro Consumer Products. Dystrybucja na świecie Infogrames. Wyprodukowano przez Deep Red.

Już w kioskach!

tylko 15,80 zł w tym 7% VAT

NR INDEKSU: 367 656 ISSN 1642-7734

film
Komputer na CD
Świat

Nr 1(1)
październik-grudzień 2001

Obejrzysz w zwykłym pececie i w odtwarzaczu DVD

VABANK

największe kreacje filmu

wywiady z Juliuszem Machulskim i Elżbietą Zającówną

ciekawostki z planu

co to jest VideoCD

jak uruchomić krążek

co robić w razie problemów

jak zrobić film w komputerze



Najlepsze filmy po najniższej cenie!

W TYM NUMERZE

Komputer GRY od redaktorów



Marcin Przasnyski
dyrektor wydawniczy

Drodzy Czytelnicy!



Aleksy Uchański
redaktor naczelny

Od dawna uskarżamy się na powielanie schematów w grach. Wygląda na to, że twórcy wreszcie wzięli pod uwagę narzekania odbiorców. W tym numerze piszemy aż o trzech nieszablonowych grach. Pierwszą z nich jest trójwymiarowa strzelanina Red Faction, która pokazuje, jak bardzo zyskuje ten gatunek dzięki możliwości demolowania otoczenia. Otwiera to przed nami taktyczne głębie – jeżeli wroga nie da się pokonać, obchodzimy go, wysadzając ścianę. Albo zwalamy mu sufit na głowę.

Z kolei Operation Flashpoint zaszufladkować się nie da. Latamy, jeździmy czołgami i samochodami, ale także biegamy, strzelamy, a na koniec dowodzimy oddziałem. Taktyczny symulator wojenny? To brzmi dumnie!

Wreszcie Original War prezentuje nowoczesne podejście do strategii czasu rzeczywistego. Nie rozjeżdżamy tutaj wroga zmasowanym atakiem w stylu Armii Czerwonej – liczy się każdy człowiek. I każda małpa.

Miłośnikom innowacji i ciekawostek polecamy rzut oka na Star Wars Galaxies – pierwszą grę, w której tysiące miłośników sagi Gwiezdnych wojen spotkają się we wspólnym gwiezdnym domu.

W tym numerze na naszej płycie CD umieściliśmy pełną wersję przygodówki Woodruff. Specjalnie dla Czytelników GIER przygotowaliśmy jej polską wersję.

Życzymy miłej lektury!

Fot. na okładce: Filmoteka Narodowa, Medium

PŁYTA CD-ROM

W razie problemów z płytą prosimy o kontakt z redakcją pod numerem (0 prefiks 22) 608 43 33 od poniedziałku do piątku w godzinach od 9 do 16

Pełna wersja gry przygodowej na PC po polsku
Woodruff

Wymagania sprzętowe: P200, 32 MB RAM, 460 MB miejsca na dysku

ściągawka na stronie 40

Woodruff and the Schnibble of Azimuth – gra przygodowa na PC po polsku – Pełna wersja – www.sierra-online.co.uk – SIERRA

Wersje demo: Red Faction, ..., Patricia..., NHL 2002, Original War

EXTRA 5 minigier z internetu i przydatne programy

CD-ROM z numeru 12, grudzień 2001

Komputer GRY

© Amorphus Productions, © Archibald the Cat, © Ascaron, © EA Sports, © Firefly Studios, © Rapt..., © Sierra, © Storm Clo..., Creations, © THQ, © ...

Płyta jest integralną częścią czasopisma i nie może być sprzedawana oddzielnie

Tu powinna znajdować się PŁYTA CD. Jeżeli jej brakuje, reklamuj egzemplarz u kioskarza

5 minigier z internetu i 6 sterowników do kart graficznych

Original War
gra strategiczna na PC

Lewy przycisk myszy – zaznaczenie jednostki
Prawy przycisk myszy – wskazanie celu
1 do 0 – stworzenie grupy jednostek
...kowanie celu
...szenie obiektów
Spacja – pauza
F2 – zapisanie stanu gry
F3 – wczytanie stanu gry
alt F4 – wyjście z gry

Red Faction
gra akcji na PC

W – bieg do przodu
S – cofanie się
A – skręcanie w lewo
D – skręcanie w prawo
Spacja – skok
C – kucanie
1 do 4 – wybór jednej z grup broni
esc – przejście do menu gry

Patrician II
gra strategiczna na PC

esc – menu gry
F5 – zmiana mapy
F6 – opcje statku
F7 – przeglądanie listów
F9 – przyspieszenie czasu
Spacja – ekran handlu

Stronghold
gra strategiczna na PC

P – pauza
ctrl 1 do 0 – stworzenie grupy jednostek
shift Lewy przycisk myszy – wskazanie celu marszu
H – wycentrowanie mapy na zamku
esc – ekran opcji gry

NHL 2002 *gra sportowa na PC*

C – podanie krążka do innego zawodnika
X – przyspieszenie
Z – zwód
Spacja – strzał
esc – opcje gry

Tak testują GRY

GRY stosują wnikliwy i obiektywny system ocen, a wyniki testów przedstawiają prostym i zrozumiałym językiem. Oto elementy, które składają się na nasz unikatowy styl



Eksperci GIER oceniają gry pod każdym względem, dostrzegając ich zalety i wytykając wady

● **Komputer ŚWIAT GRY** to **czasopismo z CD** za 7,50 złotych. Rzetelne testy i dokładne informacje oraz pełna wersja gry po polsku za dobrą cenę – oto nasze atuty.

● Podstawą GIER są **wyczerpujące testy**. Zawsze sprawdzamy, jak testowane gry działają na 36 różnych pecetach.

● Pracuje dla nas **duży i doświadczony zespół** redakcyjny. Testujemy i przechodzimy najtrudniejsze gry. Testy są wspólnym dziełem redakcji, dlatego nie podpisujemy ich nazwiskami autorów. Zespół GIER zbiorowo prezentuje się w stopce redakcyjnej.

● Wiele pism testuje gry, których nie ma w sklepach: wersje angielskie zamiast polskich, wersje nieukończone, a nawet dema. Tak nie wolno! GRY odróżniają **testy gier** – ostatecznych, dostępnych w Polsce wersji – od **minitestów** powstających na podstawie innych materiałów.

● Nasze **testy gier** mają przejrzystą konstrukcję. Używamy ocen szkolnych: od 1 (niedostateczna) do 6 (celująca). Oto elementy tabeli testowej:

■ To kwestia gustu, że lubimy właśnie tę grę, gdy jest tyle podobnych. Decyduje o tym **grywalność** – subiektywnie odbierana przyjemność z zabawy. W GRACH ta cecha ma najwyższą wagę!

■ **Pomoc techniczna.** Sprawdzamy, jak firmy troszczą się o klienta, który kupił ich grę.

■ **Łatwość instalacji.** Gry konsolowe to ideał: wkładamy płytę i wciskamy guzik. Gry na PC dostają najwyżej ocenę bardzo dobrą.

■ **Odinstalowanie.** Sprawdzamy, czy usunięcie gry nie jest kłopotliwe i czy nie zostają po tym zbędne pliki.

■ **Podręcznik użytkownika.** Często zamiast instrukcji dostajemy niedokładnie przetłumaczoną broszurę. GRY nie puszczają tego płazem! Uważnie czytamy i oceniamy każdy podręcznik do testowanej gry.

■ **Sterowanie.** Im więcej urządzeń da się wykorzystać, tym lepsza ocena.

■ W tabeli testowej podajemy i oceniamy: **Poziom trudności**, **Obsługę akceleratorów graficznych**, **Liczbę opcji konfiguracyjnych**, **Język gry**, **Dialogi mówione**, **Maksymalną liczbę graczy**.

■ **Zapis stanu gry.** W niektórych grach nie ma tej pożytecznej opcji albo korzystamy z niej tylko w wyznaczonych miejscach.

■ **Jakość grafiki.** Oceniamy ostrość, kolorystykę, rozdzielczość, a zwłaszcza estetykę.

■ **Dźwięk i muzyka.** Oceniamy poziom techniczny i artystyczny efektów i muzyki.

■ **Zakres fabularny i merytoryczny gry.** Sprawdzamy, czy założenia gry są zgodne ze zdrowym rozsądkiem.

■ **Punkty dodatnie/ujemne.** Za specyficzne, nie ujęte w tabeli cechy przyznajemy dodatkowe punkty premiujące lub karzące grę.

■ **Współczynnik Cena/Jakość.** Parametr ten mówi wprost, co dostajemy za swoje pieniądze. Gry mierne i niedostateczne oceniane są według zaostrzonej skali.

■ Tabelę wyników zamyka **Cena dystrybutora**. Ponadto co miesiąc GRY szukają dobrych ofert i podają **najniższą znalezioną cenę**.

● W rubryce **Tanie granie** testujemy starsze gry, które kosztują mniej niż 50 złotych.

● Tabela **Najtańsze na rynku** zawiera najlepsze oferty cenowe w danym miesiącu.

● W dziale **Najlepsze na rynku** przedstawiamy produkty, które otrzymały najwyższe noty w testach GIER.

● W tabeli **Zapowiedzi wydawnicze** podajemy terminy ukazywania się gier w Polsce.

● Jesteśmy dumni z naszej **płyty CD-ROM**. Gry i dema łatwo się instalują dzięki przejrzystemu menu. Nasze pełne wersje gier zawsze są w polskiej wersji językowej.

● **Pytania? Problemy? Sugestie?** Czekamy na nie pod numerem (0 prefiks 22) 608 41 13 w piątki od 12 do 17. ■



PRZEBIEG GRY
● W tej ramce pokazujemy, jak wygląda typowy przebieg rozgrywki. Nawet bez komputera czujecie się, jakbyście grali!

Gra strategiczna na PC
● Już z pierwszego zdania każdego tekstu wynika, z jakim typem gry i na jaką platformę mamy do czynienia

Windows 95/98 SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU
● GRY testują surowo, ale sprawiedliwie. Szczegóły widać jak na dłoni, a subiektywna ocena grywalności jest oddzielona od obiektywnych wyników testowania gry

TREŚĆ GRY
Tu streszczamy fabułę i tłumaczymy, jak wygląda rozgrywka. Ustalamy także gatunek gry

INSTALACJA
Przedstawiamy przebieg instalacji i wszystkie problemy, jakie występują w jej trakcie

TECHNIKALIA
Tu opisujemy dźwięk i grafikę, oceniamy obsługę i sztuczną inteligencję komputera, wskazujemy problemy techniczne

WERDYKT
Oto nasz wyrok z uzasadnieniem. Podsumowujemy silne i słabe punkty gry. Wskazujemy, kogo ona zainteresuje

DETALE
● W tej ramce pokazujemy różne istotne drobiazgi, które są charakterystycznymi elementami testowanej gry

WAGA 50% | **Ocena 4,00**
Ocena cząstkowa i jej procentowy wpływ na końcową ocenę jakości

AKTUALNOŚCI TESTY GIER | MINITESTY | ŚCIĄGAWKI | SPRZĘT | DLA AMBITNYCH | RYNEK | MAGAZYN

● Proste kolorystyczne oznaczenie rubryk pomaga szybko odnaleźć szukane działy

● Ważne informacje: ocena jakości, współczynnik Cena/Jakość, cena dystrybutora i cena atrakcyjna

Oto oznaczenie gier zawierających przemoc



Tak oznaczamy gry po polsku



A tak przedstawiamy gry po angielsku

Skala ocen Cena/Jakość

celująca	→	poniżej 10
bardzo dobra	→	od 10,01 do 20
dobra	→	od 20,01 do 30
dostateczna	→	od 30,01 do 40
mierna	→	od 40,01 do 50
niedostateczna	→	powyżej 50



PLAY Hurtownia Oprogramowania - zaopatrujemy: sklepy, księgarnie, gralnie, firmy wysyłkowe, cafejki internetowe w: gry, programy edukacyjne i użytkowe itp. Dystrybujemy produkty wszystkich wydawców oprogramowania. Dział sprzedaży hurtowej 0 pref.22 832 54 31 lub w internecie www.play.com.pl/wspolpr.htm - najwyższe rabaty.

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania. Zajmujemy się sprzedażą detaliczną gier i programów. Naszym celem jest jak najatrakcyjniejsza na rynku oferta dla klienta indywidualnego, zamówienia przyjmujemy telefonicznie, w internecie, faxem, listem jak również zapraszamy do naszego skelpu firmowego. Nasza reklama zawsze w miesięczniku Komputer Świat Gry.

Zamów detalicznie - sprzedaż wysyłkowa
- Gry wysyłamy w dniu zamówienia
- Termin dostarczenia 3-5 dni roboczych
- Do paczki doliczamy 5 zł (koszt przesyłki)
- Przy zamówieniach do 20 zł przesyłka 8 zł
- Płatność przy odbiorze
- Ceny zawierają podatek vat

Poleca Nas: Joy klub Graczy. WIODĄCY SKLEP wysyłkowy w Polsce... Test konsumen. 10/10

INTERNET



KUPUJ NAJTANIEJ!
PEŁEN ASORTYMENT
PROMOCJE
OPISY
CODZIENNA
AKTUALIZACJA

24h

http:\\www.PLAY.com.pl

PROMOCJE

GRATIS HEROES OF M&M 2 · JACK ORLANDO (PL) GRATIS · KNIGHTS& MERCHANTS (PL) GRATIS · RALLY CHAMPION. (PL) GRATIS

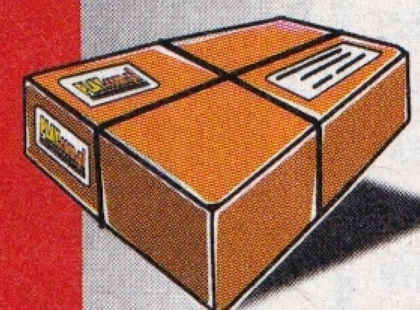
KOSZULKA GRATIS · PODKŁADKA GRATIS · DARMOWA PRZESYŁKA · PLAKAT GRATIS · 5 PROC. RABAT

Do każdego zamówienia **HEROES OF MIGHT&MAGIC 2 GRATIS.** Jeśli interesuje Cię inna gra wybierz między JACK ORLANDO(PL), KNIGHTS&MERCHANTS(PL) oraz RALLY CHAMPIONSHIP(PL). Po zakończeniu nakładu H M&M 2 dodawana będzie jedna z wymienionych wyżej trzech gier. **Koszulka lub podkładka GRATIS** przy zamówieniach powyżej 100zł (lub **zero złotych koszta przesyłki**). Co piąte zamówienie premiowane **koszulka firmową** Zamówienia powyżej 200 zł premiowane dodatkowym **RABATEM 5%** Do każdego zamówienia **plakat***. Nasze promocje **sumują się**.



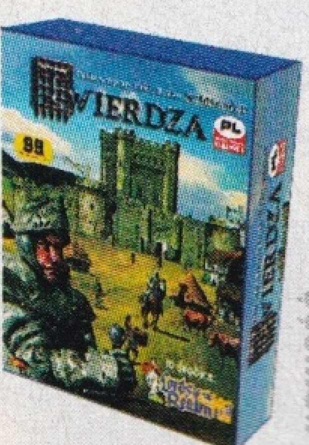
ZAMÓWIENIA • KONTAKT

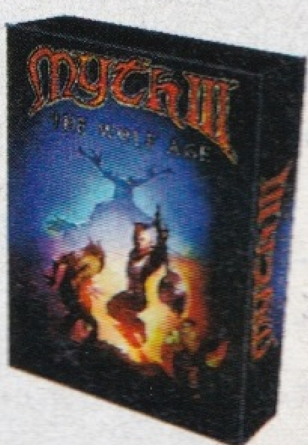
PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE



SOLIDNE OPAKOWANIA
FIRMOWA TAŚMA
GWARANCJA BEZPIECZEŃSTWA

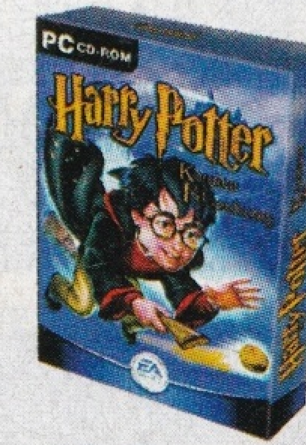
TEL. 0 (prefiks) 22 **832 54 30**
TEL. 0 (prefiks) 22 **832 54 31**
TEL. 0 (prefiks) 22 **833 39 56**
FAX 0 (prefiks) 22 **833 39 61**
TEL. 0 (prefiks) 22 **832 54 31**
- (sprzedaż hurtowa)
www.play.com.pl
e-mail: play@play.com.pl
SKLEP - WARSZAWA 01-652
ul.Potocka 14 paw.3
-zamów listownie

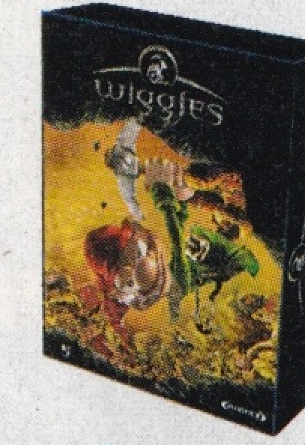

NOWOŚĆ — **89zł** TWIERDZA (PL)


89zł PREMIERA 26.11.2001 — MYTH 3 (PL)

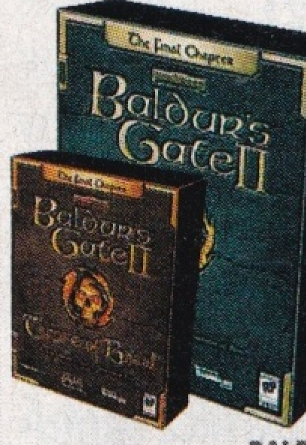

NOWOŚĆ — **89zł** PREMIERA 28.11.2001 — MONOPOLY TYCOON (PL)


89zł RALLY EXTREME (PL)


NOWOŚĆ — **114zł** HARRY POTTER (PL) I KAMIEŃ FILOZOFICZNY

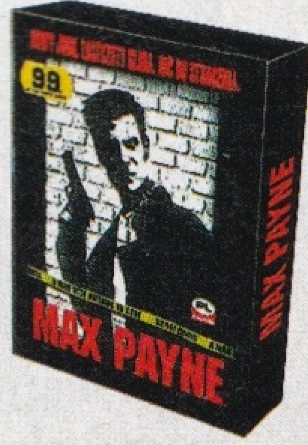

NOWOŚĆ — **89zł** WIGGLES (PL)

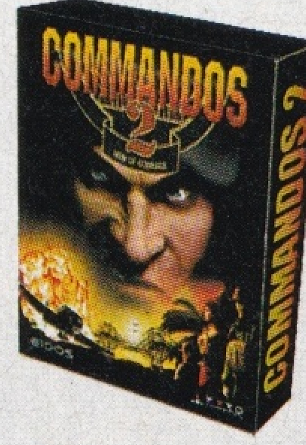

NOWOŚĆ — **119zł** FIFA 2002


139zł BALDURS GATE PACK (12XCD) (PL) BG1+MISJE,BG2+MISJE


NOWOŚĆ — **135zł** DIABLO PACK DIABLO2 + D.2: PAN ZNISZCZENIA (PL) PREMIERA 28.11.2001

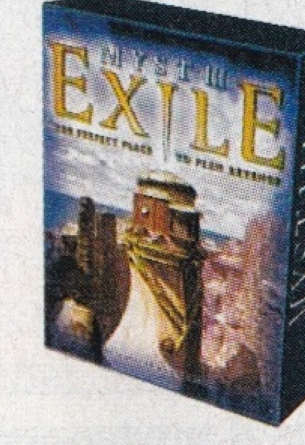

NOWOŚĆ — **179zł** FLIGHT SIMULATOR 2002

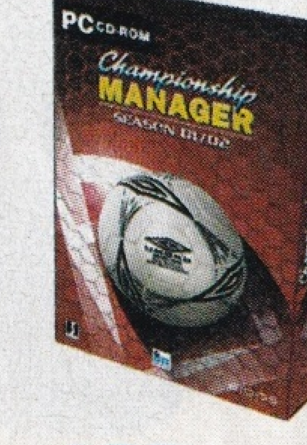

BESTSELLER — **89zł** MAX PAYNE (PL)

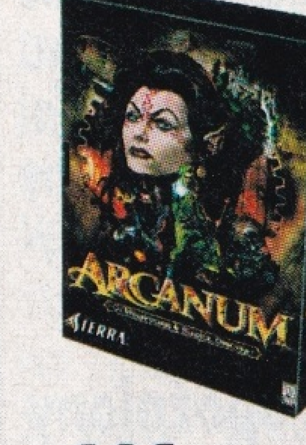

BESTSELLER — **114zł** COMMANDOS 2

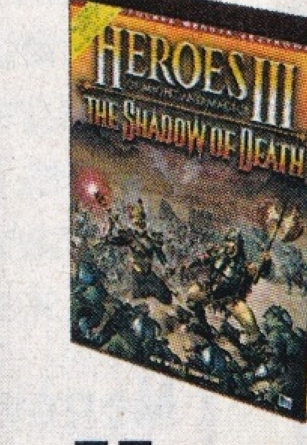

BESTSELLER — **89zł** OPERATION FLASHPOINT (PL)


NOWOŚĆ — **48zł** DIABLO 1+HELLFIRE(PL)

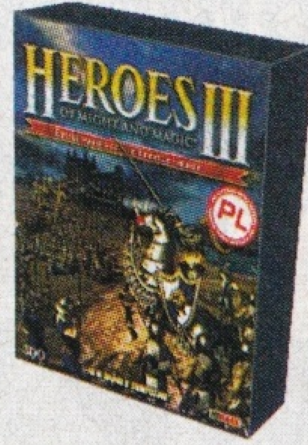

NOWOŚĆ — **89zł** MYST 3 EXILE (PL)

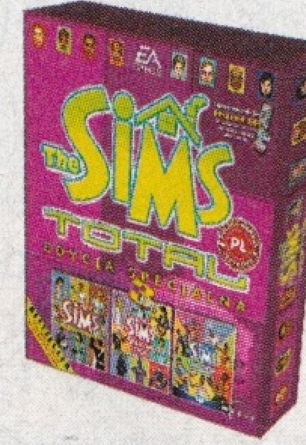

BESTSELLER — **122zł** CHAMPIONSHIP MAN.01/02

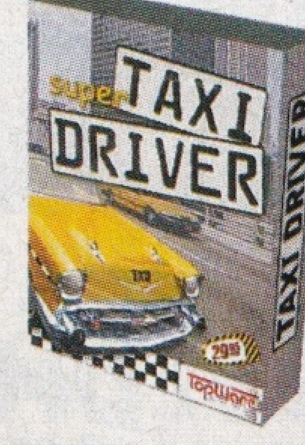

BESTSELLER — **114zł** ARCANUM (PL) 5CD


NISKA CENA — **55zł** HEROES OF MIGHT&MAGIC SHADOW OF THE DEATH (PL)


BESTSELLER — **48zł** RED FACTION


BESTSELLER — **35zł** HEROES OF MIGHT&MAGIC 3(PL)


BESTSELLER — **139zł** SIMS + SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE + SIMS BALANGA


BESTSELLER — **25zł** SUPER TAXI DRIVER


BESTSELLER — **48zł** STARCRAFT+BROODWAR (PL)


NISKA CENA — **24zł** EARTH 2150 (PL) 2CD


NISKA CENA — **19zł** MIDNIGHT RACING (PL)


NISKA CENA — **19zł** UNREAL


NISKA CENA — **19zł** EMERGENCY (PL)

W pełnej ofercie ponad 1000 pozycji na stanie

NAJCIEKAWSZE GRY na PC

A.D.2044 2CD (PL)	24 zł
ACE VENTURA (PL)	45 zł
ADAS I PIRAT BARNABA 2 (PL)	47 zł
AGE OF WONDERS 2 12.2001 ...Z	114 zł
AGHARTA (PL) 2 CD	24 zł
AIRLINE TYCOON 2001(PL)01-2002 .Z	TEL.
AKIMBO MISTRZ KUNG-FU(PL) ...N	57 zł
ALIEN NATIONS 2+1(PL) PODKŁ.	89 zł
ALIEN VS PRED.2 (PL)6-12-01 ...Z	114 zł
ALONE IN THE DARK 4	119 zł
ANACHRONOX ...N	119 zł
ANNO 1503 (PL) 2-2002 ...Z	TEL.
ARCANUM 5CD (PL) ...N	114 zł
ARCATERA (PL)	39 zł
ARMORED FIST 3 11-2001 ...Z	38 zł
ARTHUR`S KNIGHT 2(PL)10-2001 ...Z	TEL.
ATLANTIS 1 (PL)	28 zł
ATLANTIS 1+2 (PL)	69 zł
ATLANTIS 2 (PL)	48 zł
ATLANTIS 3 (PL) 12-2001 ...Z	TEL.
BALDURS GATE 2 (PL)+PODKŁ.	115 zł
BALDURS.G. 2 THRON BHALL (PL)	69 zł
BATTLE ISLE IV (PL) ...S	48 zł
BG1+BG2+BG2 MISJE (12CD,PL)	139 zł
BLACK & WHITE (PL)	109 zł
BLACK&WHITE CREATURE ISLES ...Z	74 zł
BLADE RUNNER	43 zł
BROKEN SWORD 2 (PL)	39 zł
C&C RENEGADE 11-2001 ...Z	TEL.
CARMAGGEDON 2000 TDR	44 zł
CATAN (PL)	49 zł
CECROCIDE (PL)12-2001 ...Z	TEL.
CHAMPION. MAN. 01/02 10-2001 ...Z	122 zł
CHAMPIONSHIP MAN. 3+LIGA PL	38 zł
CIVILIZACION CALL TO POWER	29 zł
CIVILIZACJA 2: PRÓBA CZASU(PL)	48 zł
CIVILIZACJA 3 3-12-2001 ...Z	89 zł
CIVILIZATION CALL TO POWER 2	74 zł
COLIN McRAE RALLY (PL)	20 zł
COLIN McRAE R. 2 (PL) 5.12.2001	48 zł
COMMANCHE 3	38 zł
COMMANCHE 4 (PL) 12-2001 ...Z	TEL.
COMMANDOS BEHIND ENEMY L.	38 zł
CORSAIRS (PL)	20 zł
CRIME CITIES (PL)	29 zł
CROC	43 zł
CROC 2	74 zł
CRUSADER OF MIGHT&MAGIC	35 zł
CUE CLUB (PL)	35 zł
DELTA FORCE	38 zł
DELTA FORCE 2	38 zł
DELTA FORCE LANDWAR.	45 zł
DESCENT 3 (PL)	20 zł
DESPERADOS	119 zł
DESTRUCTION DERBY 2 (PL)	20 zł
DIABLO 1 + HELLFIRE (PL)	48 zł
DIABLO 1+DIABLO2+PAN ZN.(PL) ...N	175 zł
DIABLO 2 (PL) + PODKŁADKA ...S	95 zł
DIABLO 2 PAN ZNISZCZENIA (PL) ...B	69 zł
DIABLO 2+PAN ZNISZCZENIA(PL) ...N	135 zł
DIE BY THE SWORD (PL)	20 zł
DOGFIGHTER AIRFIX	44 zł
DRACULA (PL)	48 zł
DRIVER	45 zł
DUKE NUKEM 3D	48 zł

DUKE NUKEM FOREVER 2-2001 ...Z	89 zł
DUNE 2000	38 zł
DUNGEON KEEPER 2 PL	44 zł
EARTH 2140 (PL)+134 MISJE	19 zł
EARTH 2150 (PL) 2CD ...S	24 zł
EARTHWORM JIM 3D(PL)	48 zł
ECHELON (PL) ...N	54 zł
EGIPT (PL)	20 zł
EMERGENCY (PL) ...S	19 zł
EMPEROR BATTLE FOR DUNE ...B	109 zł
EMPIRE EARTH (PL) 30-11-2001 ...Z	114 zł
EUROPA UNIVER. 2(PL)5-12-2001 ...Z	89 zł
EUROPA UNIVERSALIS (PL)	29 zł
EXTRIME BIKER	39 zł
F1 RACING	20 zł
F-16 AGRESSOR	42 zł
F-22 LIGHTING 3	42 zł
F-22 RAPTOR	42 zł
FALLOUT TACTICS 6CD (PL) ...B	89 zł
FARAON + KLEOPATRA (PL)	109 zł
FAUST (PL)	29 zł
FIFA `99	29 zł
FIFA 2000 ...B	44 zł
FIFA 2001	124 zł
FIFA 2002 ...N	119 zł
FIGHTING FORCE	38 zł
FLIGHT SIMULATOR 2002 ...N	179 zł
FLIGHT UNLIMITED 2	44 zł
FREDDY (PL)	19 zł
FREESPACE 1 (PL)	19 zł
FUTURE BEAT 3D (PL)	25 zł
GABRIEL KNIGHT 3 (3 CD)	39 zł
GANGSTERS 2	119 zł
GEX 3D	29 zł
GIANTS (PL)	29 zł
GILBERT GOODMATE (PL)	74 zł
GŁUPKI Z KOSMOSU (PL) 4CD	48 zł
GORKY (PL)	19 zł
GRAND PRIX 3 (PL)	47 zł
GTA 1	39 zł
GTA 2 (PL) + KOSZULKA	64 zł
GTA 3 (PL) 1-2002 ...Z	114 zł
GUNMAN CHRONICLES	85 zł
HALF LIFE : GENERACJA+KUBEK ...B	115 zł
HALF LIFE BLESHIFT+PODKŁAD.	89 zł
HARPOON 4 30-03-2002 ...Z	89 zł
HARRY POTTER KAMIEŃ ...B	114 zł
HELI HEROES (PL)	38 zł
HELLBOY (PL)	19 zł
HEROES ARMAGEDDON BLADE(PL) ...S	29 zł
HEROES CHRONICLES	74 zł
HEROES M&M 4 (PL) 1-2002 ...Z	89 zł
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3 (PL) ...B	35 zł
HEROES SHADOW OF DEATH (PL)	55 zł
HIDDEN&DANGERROUS2 01-2002 ...Z	89 zł
HITMAN	74 zł
HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA	64 zł
HOMEWORLD CATACLYSM	69 zł
HOPKINS FBI (PL)	20 zł
HUGO MAGICZNA PODRÓŻ (PL)	74 zł
ICEWIND D.+HEART OF THE WIN.	89 zł
ICEWIND D.HEART OF WINTER	39 zł
IMPERIUM GALACTICA 2 12-2001 ...Z	TEL.
IN COLD BLOOD 3CD (PL)	44 zł

INDIANA JONES	74 zł
INVICTUS (PL)	20 zł
JACK ORLANDO (PL)	19 zł
JACK ORLANDO DIRECTORS CUT	52 zł
JEKYLL&HYDE (PL) 12-12-2001 ...Z	48 zł
JAGGED ALLIANCE 2 (PL)	24 zł
JAGGED ALLIANCE 2.5 BUSS.(PL)	29 zł
JAZZ JACKRABBIT Z ZIMA (PL)	45 zł
JOIN STRIKE FIGHTER 11-2001 ...Z	44 zł
K&M THE PEASANTS REBELLION	54 zł
KANGUREK KAO (PL)	45 zł
KINGDOM UNDER FIRE (PL)	19 zł
KNIGHTS AND MERCHANTS (PL)	19 zł
KNIGHTS&MERCHANTS PEASANT REBELL ...N	54 zł
KOZACY (PL)	48 zł
KRONIKI CZARNEGO KSIĘŻYCA (PL)	20 zł
KRZYŻACY (PL)	29 zł
KURKA WODNA (PL) ...B	20 zł
LARRY 7 (PL)	44 zł
LEGO ALPHA TEAM (PL) ...N	89 zł
LEGO LEGOLAND (PL) 11-2001 ...Z	89 zł
LEW LEON (PL)	29 zł
LIATH (PL) 2CD	20 zł
LONGEST JOURNEY (PL)	47 zł
MAFIA (PL) 7-01-2002 ...Z	89 zł
MAGIX MUSIC MAKER 6.0 (PL)	45 zł
MAJESTY (PL)	45 zł
MAX PAYNE (PL) +PODKŁADKA ...N	89 zł
MDK (PL)	20 zł
MDK 2 + MDK 1 (PL)	47 zł
MEDAL OF HONOR 1-2002 ...Z	89 zł
MESSIAH (PL)	29 zł
MIDNIGHT RACING (PL) ...S	19 zł
MIG 29 FULCRUM 11-2001 ...Z	44 zł
MIGHT&MAGIC 7	20 zł
MIGHT&MAGIC 8 (PL) ...S	35 zł
MIGHT&MAGIC 9 (PL) 12-2001 ...Z	TEL.
MONOPOLY TYCOON(PL)28.11.01 ...N	89 zł
MOONPROJECT (PL) OEM	48 zł
MORTAL COMBAT 4	38 zł
MORTYR (PL)	29 zł
MOTO RACER 2 ...N	45 zł
MUMINKI-ZIMA MUMINKÓW (PL) ...N	64 zł
MYST 3 EXILE (PL) ...N	89 zł
MYTH 1	19 zł
MYTH 3 (PL) 26-11-2001 ...Z	89 zł
NA KŁOPOTY PANTERA + KOSZ.	89 zł
NBA 2000	43 zł
NBA LIVE '99	38 zł
NECRONOMICON (PL)	20 zł
NEED FOR SPEED 3	44 zł
NEED FOR SPEED 4	44 zł
NEED FOR SPEED PORSCHE	44 zł
NHL 2002 ...N	119 zł
OD ZMIERZCHU DO ŚW.PL12.2001 ...Z	TEL.
ODYSEJA (PL)	48 zł
OPERATION FLASHPOINT (PL) ...N	89 zł
ORYGINAL WAR 2CD(PL) ...N	89 zł
PANZER GENERAL 3D	38 zł
PHANTASMAGORIA 2 (5 CD)	39 zł
PIZZA CONNECTION 2 (PL) ...S	19 zł
PIZZA SINDICATE (PL)	20 zł
PLANESCAPE TORMENT (PL)	19 zł
POKEMON PRINT STUDIO (PL)	69 zł
POLANIE (PL)	19 zł

POMPEI (PL)	20 zł
POOL OF RADIANCE(PL)30.11.2001 ...Z	114 zł
POWER CHESS 2 (PL)	64 zł
PRO RALLY 2001(PL)	45 zł
PROJECT EDEN 12-2001 ...Z	124 zł
PRZYGODY PIPPI (PL)	64 zł
PSZCZÓŁKA MAJA (PL)	64 zł
RAINBOW SIX : COVERT OPS	39 zł
RALLY CHAMP EXTREME (PL) ...N	89 zł
RALLY CHAMPIONSHIP 99 (PL)	20 zł
RALLY TROPHY (PL) 5.12.2001 ...Z	74 zł
RED ALERT	24 zł
RED ALERT 2	69 zł
RED ALERT 2 +RED 1	79 zł
RED ALERT YURI'S REVANGE ...N	74 zł
RED FACTION ...B	48 zł
REDLINE RACER	20 zł
RETURN TO CASTLE WOLFEINS ...Z	TEL.
REVENANT	38 zł
RING (PL) 4 CD	29 zł
ROBBO 2001 (PL)	47 zł
ROLAND GARROS FR. 2001	74 zł
ROLLER COSTER TYC. GOLD (PL)	89 zł
SAGA GNIEW WIKINGÓW (PL)	20 zł
SCREAMER 2	19 zł
SERIOUS SAM (PL)	45 zł
SETTLERS 1+2+3+4 (PL)	144 zł
SETTLERS 2 (PL)	20 zł
SETTLERS 3 GOLD (PL) 5-12-2001 ...Z	65 zł
SETTLERS 4 (PL) ...B	89 zł
SETTLERS 4 NOWE MIS. 5-12-01 ...Z	32 zł
SHADOW COMPANY	19 zł
SHEEP (PL)	47 zł
SHIZM (PL) 5CD	20 zł
SHIZM (PL) DVD	29 zł
SHOGUN MONGOL INVASION (PL)	54 zł
SILENT HUNTER 2 (PL) 3-12-01 ...Z	89 zł
SILENT HUNTER COMM. ED.	48 zł
SIM CITY 2000	19 zł
SIM CITY 3000 (PL) ...B	48 zł
SIMS (PL)	89 zł
SIMS + ŚWIATOWE ŻYCIE (PL) ...S	119 zł
SIMS BALANGA (PL)	74 zł
SIMS RANDKA (PL) 11-2001 ...Z	TEL.
SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE (PL)	69 zł
SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE + BALANG.	119 zł
SIMS VILLE (PL) 2-2002 ...Z	74 zł
SIMS+ŚWIATOWE+BALANGA ...B	139 zł
SOLDIER OF FORTUNE 01-2002 ...Z	TEL.
SONIC (PL)	47 zł
SOUL REAVER	39 zł
SOUL REAVER 2 11-2001	TEL.
SPEEDWAY (PL)	20 zł
STAR WARS FORCE COMMANDER	38 zł
STAR WARS JEDI KNIGHTS	44 zł
STAR WARS ROGUE SQUADRON	44 zł
STAR WARS X-WING ALLIANCE	44 zł
STAR WARS X-WING COLLECT.	44 zł
STAR WARS: EPISODE I: RACER	39 zł
STAR WARS: FORCE COMMAND	39 zł
STAR WARS: PHANTOM MENACE	39 zł
STARCRAFT+BROODWAR (PL)	48 zł
STARTOPIA	19 zł
STING (PL)	64 zł
STUNT GP (PL)	48 zł

W pełnej ofercie ponad 1000 pozycji na stanie

SUDDEN STRIKE (PL) ...B	89 zł
SUDDEN STRIKE FOREVER 1.2002 ...Z	TEL.
SUB COMMAND ...N	114 zł
SZACHY 2001 (PL)	64 zł
SZACHY 98 (PL)	19 zł
TACHYON	38 zł
TAXI DRIVER (PL) ...B	25 zł
TEST DRIVE 6 (PL)	20 zł
THE TROMA PROJECT (PL)	28 zł
THIEF	38 zł
THREE KINGDOMS	114 zł
THRONE OF DARKNESS (PL) ...N	114 zł
TOCA	20 zł
TOMB RAIDER 1	39 zł
TOMB RAIDER 2	39 zł
TOMB RAIDER 3	55 zł
TOMB RAIDER 4 - THE LAST REV.	74 zł
TOMB RAIDER CHRONICLES	89 zł
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	44 zł
TOON CAR	19 zł
TRAFFIC GIANT GOLD (PL)	29 zł
TRAIN SIM. ROUND HOUSE ...Z	TEL.
TRAIN SIMULATOR ...B	155 zł
TRIDONIS (PL)	19 zł
TROPICO (PL) + SHAKER ...B	74 zł
TUNGUSKA (PL) 2CD	24 zł
TWIERDZA (PL) ...N	89 zł
TZAR (PL)	20 zł
UNREAL	19 zł
USAF	45 zł
VAMPIRE ...S	65 zł
VIRTUA FIGHTER 2	29 zł
WARCRAFT + BATTLE NET	48 zł
WARLORDS BATTLECRY ED.KOL.	89 zł
WATCHMAKER (PL)	74 zł
WEHIKUŁ CZASU (PL)	20 zł
WIGGLES (PL) ...N	89 zł
WORLD WAR 3 (PL)	72 zł
WORMS ARMAGEDDON (PL)	64 zł
WORMS UNITED	39 zł
WORMS W. PARTY+KOSZULKA ...B	74 zł
WYSPA 7 SKARBÓW (PL)	19 zł
Z STEEL SOLDIERS (PL)	89 zł

OZNACZENIA:
Z - zapowiedź
N - nowość
S - spadek ceny
B - bestseller
DATA - data premiery
POGRUBIONE - tytuły z firmowej KOLEKCJI PLAY
TEL.-cena w momencie redagowania reklamy jeszcze nie znana-info pod telefonem

ZAMÓW PRZED PREMIERĄ

- **Dostaniesz paczkę równo z polską premierą** tej gry
- **Dostaniesz koszulkę** firmową GRATIS, lub koszta wysyłki zero złotych ,lub inny upominek (zaznacz przy zamówieniu swój wybór)
- **Cena** jak zwykle będzie dużo **niższa** od detalicznej
- **Dostaniesz pełną oryginalną** grę

Niżej wymienione tytuły lada chwila **ukażą się** na polskim rynku. Jeśli zamówisz je przed ich premierą **zyskasz:**

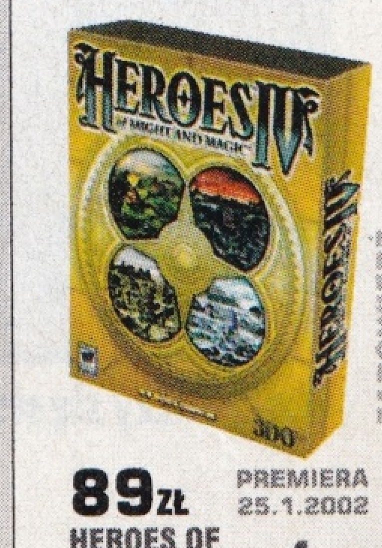
ZAPOWIEDŹ — **89zł** PREMIERA 5.12.2001 — EUROPA UNIVERSALIS 2 (PL)

ZAPOWIEDŹ — **89zł** PREMIERA 3.12.2001 — SILENT HUNTER 2 (PL)

ZAPOWIEDŹ — **114zł** PREMIERA 6.12.2001 — ALIENS VS PREDATOR 2 (PL)

ZAPOWIEDŹ — **114zł** PREMIERA 30.11.2001 — POOL OF RADIANCE 2 (PL)

ZAPOWIEDŹ — **89zł** PREMIERA 3.12.2001 — CIVILIZATION III


ZAPOWIEDŹ — **89zł** PREMIERA 25.1.2002 — HEROES OF MIGHT&MAGIC 4 (PL)


ZAPOWIEDŹ — **74zł** PREMIERA 28.11.2001 — RALLY TROPHY (PL)

ZAPOWIEDŹ — **114zł** PREMIERA 30.11.2001 — EMPIRE EARTH (PL)

Powyższy cennik nie stanowi oferty handlowej. Ceny obowiązują na dzień 18.11.2001., * aktualne do wyczerpania zapasów , po tym inna niespodzianka GRATIS

Doniesienia

Odgrzewana klasyka
Wkrótce zagramy w odnowioną wersję westernu Mad Dog McCree, przeboju początku lat dziewięćdziesiątych. Rozgrywka jest prosta – celujemy w bandytów pojawiających się na ekranie. Gra zrealizowana zostanie w formie klasycznego filmu kinowego. Jednocześnie na rynek trafi wersja na płytach kompaktowych i DVD.

Trzecia część Megarace
Kolejna część wyścigowej gry Megarace zapowiadana jest na początek 2002 roku. Tym razem nie zasiądziemy jednak za kierownicą samochodu, ale będziemy pilotować nowoczesne statki kosmiczne. Mają się różnić parametrami – dzięki temu dobierzemy odpowiedni dla nas model i wygramy szalone wyścigi w niezwykłych sceneriach.

Morrowind opóźniony
Jedna z najbardziej oczekiwanych gier fabularnych, następca słynnego Daggerfalla ukaże się z opóźnieniem. Jej producent, firma Bethesda Softworks podała, że data premiery Morrowinda to wiosna 2002 roku.

Lords of the Realm III
W kolejnej edycji tej średniowiecznej gry strategicznej jako władca małego zameczku będziemy planować podbój całego znanego świata. Dzięki bitwom w czasie rzeczywistym zabawa ma być dynamiczna i szybka, a trójwymiarowa grafika zapewni piękną oprawę. Poza wojowaniem zajmiemy się też rozbudową twierdz i dyplomacją. Premiera została zapowiedziana na 2002 rok.

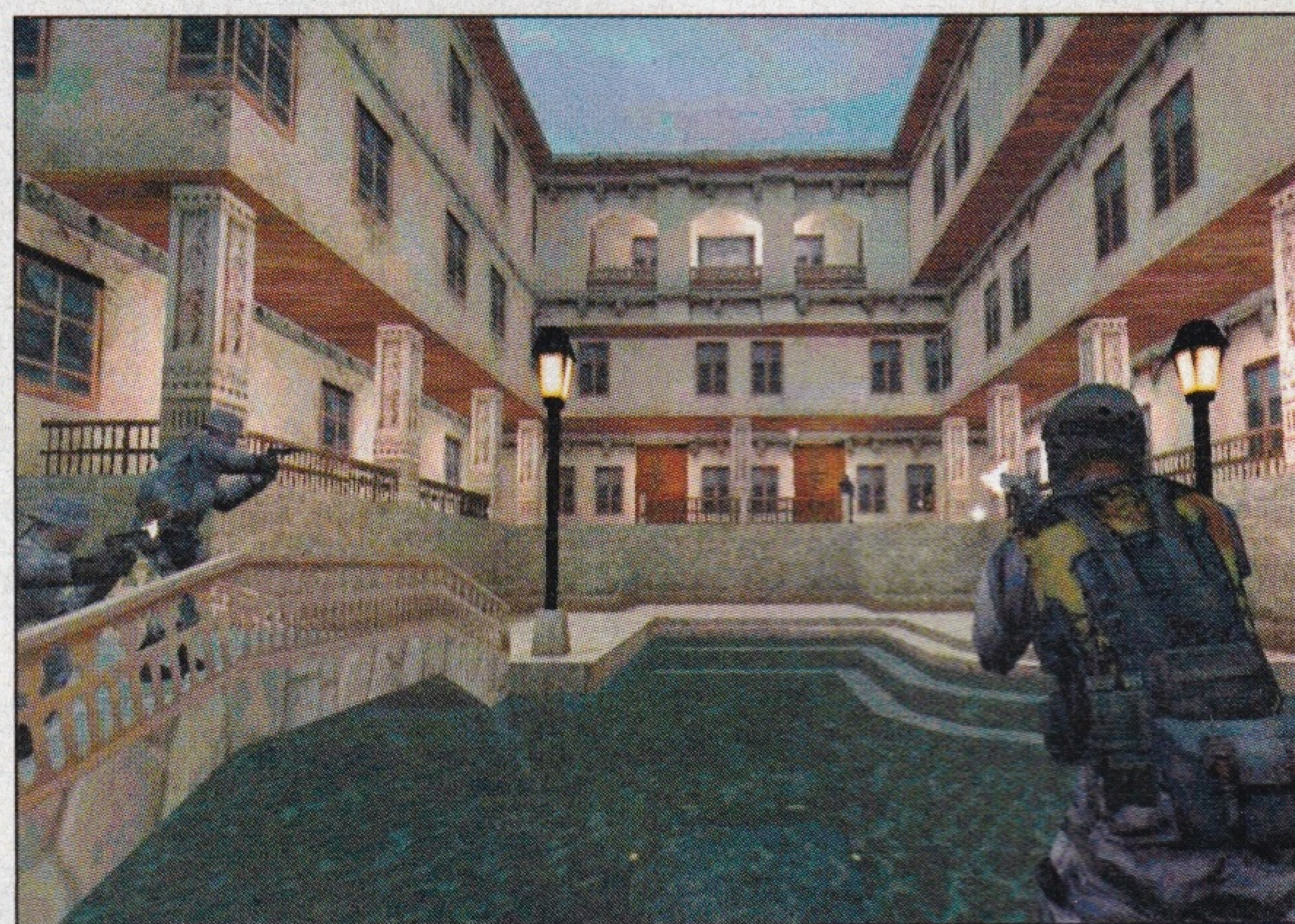
Złe wieści dla strategów
Znana rosyjska firma Buka Entertainment (twórca symulatora kosmicznego Echelon) ogłosiła, że przesunęła premierę swojej najnowszej turowej gry strategicznej Paradise Cracked na drugi kwartał 2002 roku. **GRY** wiążą z tym tytułem wielkie nadzieje i ubolewają nad opóźnieniem – premiera Paradise Cracked wyznaczona była pierwotnie na jesień 2001 roku.

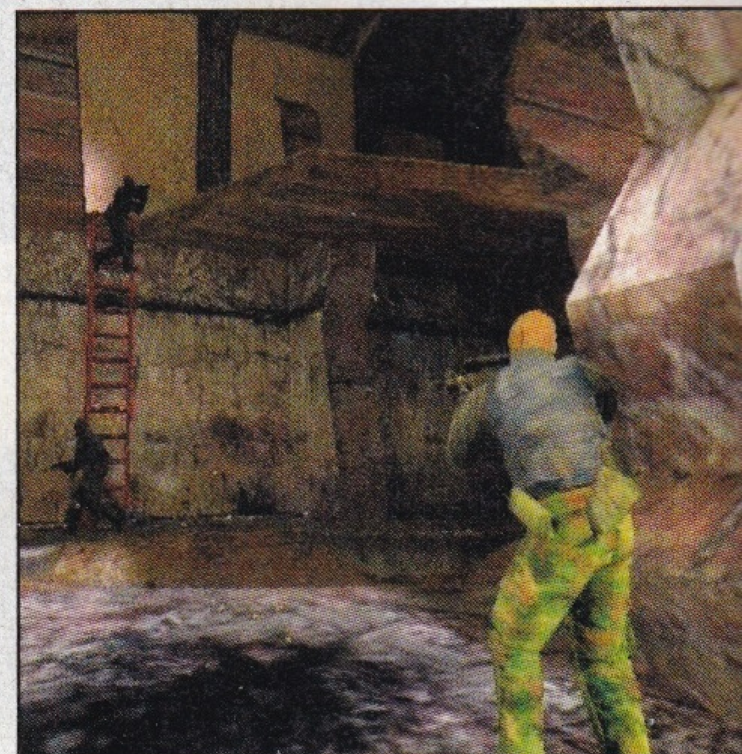
Counter-Strike: Condition Zero[1]

Gra zręcznościowa na PC | Tym razem do śmiertelnej walki z terrorystami staniemy nie tylko razem z kolegami, ale także samotnie. Główną częścią gry będzie bowiem 30 misji przeznaczonych do jednoosobowej zabawy. Co ciekawe, aby przejść dalej, nie będziemy musieli każdego zadania kończyć sukcesem. Jednak tylko w nagrodę za odniesienie pełnego zwycięstwa dostaniemy w następnej misji dodatkowe fundusze i broń. A broni będzie do wyboru całe mnóstwo – pojawią się nowe karabiny, wyrzutnia rakiet i koktajle Mołotowa. Oczywiście w dalszym ciągu będziemy walczyć także w trybie dla wielu graczy na 16 ogromnych planszach przedstawiających miasta, polarne pustkowia, dżungle oraz niebezpieczne pustynie.

→**Termin:** *I kwartał 2002 r.*
Informacje: *Play it!, 33-300 Bielsko-Biała, ul. Wyspiańskiego 10, tel. (0 prefiks 33) 811 87 29*


Oddział antyterrorystyczny wkracza do akcji


Seria Counter-Strike korzysta z programu gry Half-Life


Podczas gry sieciowej niektórzy gracze wcielają się w terrorystów

[1] Ang. Kontruderzenie: Stan zero. Wymowa: kałnter strajk: kondyszyn ziroł

Warlords: Battlecry II[2]

Gra strategiczna na PC | Już wkrótce stoczymy epickie boje w mitycznej krainie – Etherii.

Stworzymy bohatera i poprowadzimy go przez serię bitew. W trakcie gry zdobędziemy nowe zdolności i nauczymy się nowych zaklęć. Naszego bohatera wybierzemy spośród 12 ras i będzie on dowodzić oddziałami należącymi do ponad 140 typów. Przed nami interesująca kampania, a w zależności od naszych działań pojawią się w niej nowe wątki i historie.

Pierwsze obrazki z gry wyglądają obiecująco. Grafika ma być tak szczegółowa, że na przykład będziemy tropić naszych wrogów po pozostawionych przez nich śladach na śniegu!

→**Termin:** *połowa 2002 r.*
Informacje: *Play it!, 33-300 Bielsko-Biała, ul. Wyspiańskiego 10, tel. (0 prefiks 33) 811 87 29*

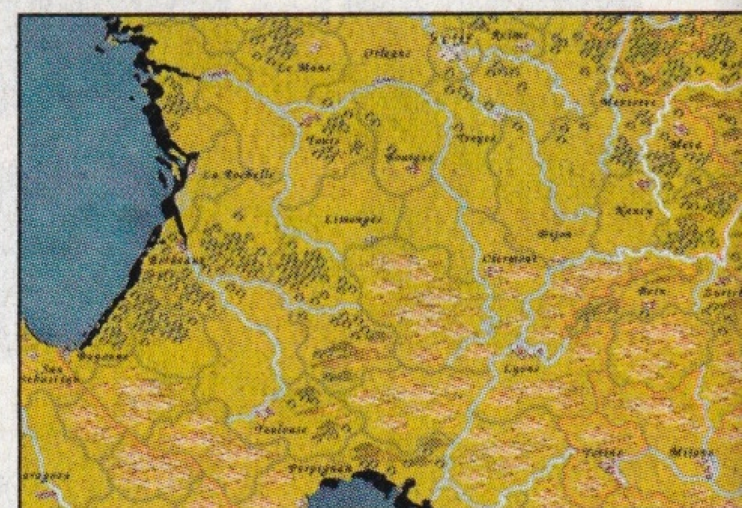

W grze liczy się współpraca – magowie wspierają wojowników

[2] Ang. Władcy wojny: Zawołanie bojowe. Wymowa: łorlords: betylkraj

Napoleonic Wars[3]

Gra strategiczna na PC | Przeniesiemy się w czasy wojen napoleońskich, by dowodzić armiami. Grę poprowadzimy w turach, w każdej z nich zaplanujemy posunięcia militarne i dyplomatyczne.

→**Termin:** *połowa 2002 r.*
Informacje: *www.matrixgames.com*


Na podbicie czeka zachodnia Europa i znaczna część Rosji

[3] Ang. Wojny napoleońskie. Wymowa: napolionik łors

Walking with Beasts: Operation Salvage[4]

Gra strategiczna na PC | Znajdziemy się w czasach dinozaurów. Mamy ścigać agentkę naszej organizacji, która uciekła podczas wykonywania zadania 65 milionów lat temu.

Podczas gry będziemy zbierać informacje o zwierzętach żyjących w tym okresie, unikać pułapek zastawionych przez wroga oraz robić zdjęcia dinozaurom. Także tym groźnym...

→**Termin:** *początek 2002 r.*
Informacje: *www.bbcmultimedia.com*


Oby te dinozaury nie uznały nas za jedzenie!

[4] Ang. Wędrówki ze zwierzętami: Operacja Ratunek. Wymowa: łoking łif bists: operejszyn selwedż

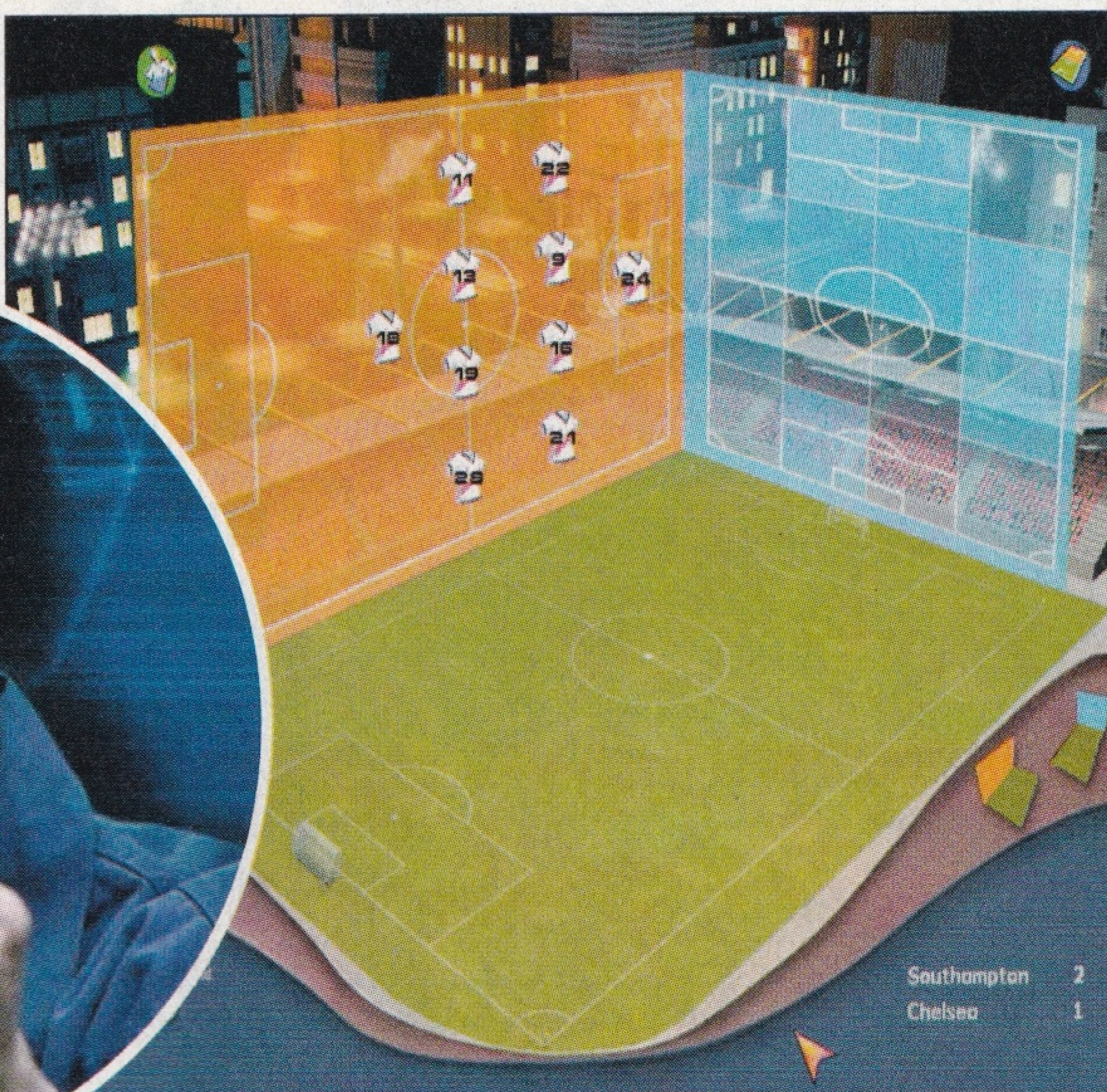
Gianluca Vialli's European Manager[5]

Gra sportowa na PC | Będziemy zarządzać jednym z klubów piłkarskich. Wybierzemy zespół spośród ligowych drużyn Anglii, Włoch, Niemiec, Francji lub Hiszpanii i poprowadzimy zawodników do zwycięstwa.

Zdecydujemy o ustawieniu piłkarzy na boisku, ustalimy również strategie na najbliższe mecze i przeprowadzimy transfery, wzmacniając naszą drużynę. Puchar Europy jest w zasięgu ręki!

➔**Termin:** *połowa 2002 r.*
Informacje: *www.midasinteractive.com*





Ciekawe, jak taki nietypowy widok sprawdzi się w akcji

[5] Ang. Menedżer europejski Gianluki Viallego. Wymowa: dżianluka wialis juropijan menedżer



Akcję gry oglądamy w rzucie ukośnym. Na pierwszych obrazkach grafika prezentuje się wybornie: drewniane budynki w wiosce wyglądają zupełnie jak prawdziwe!

Spells of Gold[6]

Gra fabularno-ekonomiczna na PC | Wcielimy się w elfa, krasnoluda bądź inną fantastyczną postać i ruszymy w drogę.

Powędrujemy przez gigantyczny świat składający się z kilku różnych wymiarów, podzielony na państwa o własnych systemach ekonomicznych i politycznych. Pomiędzy światami przeniesiemy się poprzez portale.

O dziwo nie będziemy walczyć tak często, jak w innych grach fabularnych, za to pohandlujemy, przewożąc towary. Nasz bohater będzie wojownikiem lub też magiem.

➔**Termin:** *początek 2002 r.*
Informacje: *TopWare, 43-300, Bielsko-Biała, ul. Kamińskiego 19, tel. (0 prefiks 33) 813 83 16, www.topware.pl*

[6] Ang. Zaklęcia złota. Wymowa: spels of gold



W tej grze kosmos jest piękny i kolorowy

Haegemonia: Legions of Iron[7]

Gra strategiczna na PC | W odległej przyszłości Ziemia i jej kosmiczne kolonie rozpoczynają wojnę.

Staniemy na czele potężnych armii, ale zajmiemy się też górnictwem, badaniami naukowymi i wykorzystaniem wynalazków w praktyce. Naszym głównym zajęciem ma być jednak prowadzenie bitew. Rozgrywka toczyć się będzie w pięknym, trójwymiarowym środowisku. Będziemy awansować wraz z postępami w grze, dzięki czemu pod naszą komendę trafią coraz większe zgrupowania statków kosmicznych. W miarę jak nasze imperium będzie się powiększać, przybędzie nam roboty.

➔**Termin:** *I połowa 2002 r.*
Informacje: *IM Group, 02-916 Warszawa, ul. Działkowa 37, tel. (0 prefiks 22) 868 52 69, www.imgroup.pl*

[7] Ang. Hegemonia: Żelazne legiony. Wymowa: hegemonia: lidżyns of ajron

No Name War[8]

Gra strategiczno-fabularna na PC | Po wojnie, która wyniszczyła całą Ziemię, resztki ludzkości wyruszyły w kosmos w poszukiwaniu krain nadających się do zamieszkania.

Jeden ze statków kolonizacyjnych ulega uszkodzeniu i ląduje na niezbadanej planecie. Staniemy na czele armii broniącej ostatnich żyjących ludzi we wszechświecie.

W grze zdecydujemy, czy chcemy przede wszystkim dowodzić wojskami czy też poznać rozbudowaną fabułę i postacie. Walka ma przypominać najlepsze gry fabularne, a liczba opcji – rozbudowane i skomplikowane strategie. **GRY** są zaintrygowane takim rozwiązaniem, które zapowiada się ciekawie.

➔**Termin:** *I połowa 2002 r.*
Informacje: *www.amc.ro*



Dzięki nam resztki ludzkości przetrwają wielki konflikt na planecie

[8] Ang. Nienazwana wojna. Wymowa: noł nejm łor

Doniesienia

Oficjalne przeprosiny
Firma UBI Soft, wydawca gry Pool of Radiance, przeprasza zachodnich graczy za problemy, jakie sprawia jej produkt: otóż zdarza się, że gra podczas odinstalowania uszkadza system Windows 98! Firma obiecuje, że wyda łatkę poprawiającą błędy. **GRY** dziwią się, że tak niedopracowana wersja w ogóle trafiła do sklepów! Na szczęście w Polsce ukaże się poprawiona wersja.

Starfighter na peceta!
Wbrew wcześniejszym zapowiedziom firma LucasArts wyda swój najnowszy przebój Star Wars: Starfighter także na pecety. W grze zasiądziemy za sterami trzech różnych statków bojowych z pierwszego epizodu Gwiezdnych wojen. Walki stoczymy w przestrzeni kosmicznej, a także na planetach. W jednej z misji przeprowadzimy nasz pojazd przez wąskie korytarze stacji kosmicznej!

Nowe wydanie SWAT 3
Firma Sierra wydała wzbogaconą wersję SWAT 3. W tej grze wcielamy się w dowódcę małego oddziału antyterrorystycznego. W najnowszej edycji znajdziemy nowe misje, bronie oraz CD-ROM z podręcznikiem zaawansowanych taktyk stosowanych przez zespoły policyjne.

Kolejne opóźnienie
Premiera gry strategicznej czasu rzeczywistego Warrior Kings została przełożona na marzec 2002 roku. Według autorów z firmy Black Cactus to posunięcie było konieczne, by gra ukazała się bez błędów. W Warrior Kings jako rycerz walczymy o przywrócenie pokoju na naszych ziemiach.

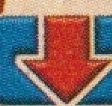
Nowa eXtra Gra
Piątego grudnia do kiosków trafi kolejne wydanie eXtra Gry, w którym znajdziemy trójwymiarową grę taktyczną Codename: Outbreak po polsku. Co najważniejsze, cena eXtra Gry będzie teraz jeszcze przystępniejsza: 19,99 złotych. Jednocześnie projekt zmienia nazwę na Nowa eXtra Gra.

 WZLOTY

Gry idą do kina

Nikt już nie zaprzecza, że gry komputerowe są częścią kultury masowej. Ostatnich niedowiarków przekonał sukces opartego na motywach przebojowej serii gier filmu Lara Croft: Tomb Raider.

Prawie wszystkie produkcje kinowe czerpiące inspiracje z gier: Super Mario Bros., Street Fighter, Wing Commander i Mortal Kombat, choć nie wstrząsnęły podstawami kinematografii, cieszyły się sporą popularnością. Finansową klęskę odniósł natomiast rewolucyjny i bardzo kosztowny Final Fantasy:The Spirits Within, w którym wystąpili aktorzy stworzeni przez komputer. Ale otworzył przy tym drogę innym tego typu filmom, których twórców nie krępują niemal żadne ograniczenia. **GRY** wróżą filmom na podstawie gier świetlaną przyszłość!

 UPADKI

Arabska alergia

Od zamachu na World Trade Center szerzy się alergia na wszystko, co związane ze światem arabskim. Pamiętajmy, że alergia to choroba! Jednym z jej przejawów jest usuwanie z gier wszelkich wzmianek o terroryzmie, katastrofach czy Arabach.

Przykłady mamy już nawet na własnym podwórku. Z pudełka Original War zniknął najemnik w tak zwanej arafatce, a zastąpił go dzielny amerykański żołnierz. Zaś gra Arabskie noce nieoczekiwanie zmieniła tytuł na Orientalne noce.

GRY zgadzają się, że czynione dla rozgłosu bezpośrednie nawiązania do tragedii z 11 września zasługują na potępienie. Jednak usuwanie z gier wszystkiego, co „może się komuś skojarzyć" uważają za przesadę.

 NA CZASIE

Kurak w nowym gnieździe ● Wkrótce wielki skok ● GEx powróci w chwale

 NA KWASIE

Uwaga Xkremenciarze – gulasz bywa ostry ● Zdrowy pomór w internecie ● RuS zrobił szlus?



Naszych wrogów poznamy po paskudnym wyglądzie

Do walki użyjemy wschodniego bułata – szerokiej szabli

Orientalne noce

Gra zręcznościowo-przygodowa na PC | Ukochana Alego, córka sułtana Akaby została porwana! Uzbrojony w szablę bohater rusza na poszukiwania. Czekają na nas niebezpieczeństwa i przygody podobne do tych ze sławnych Baśni tysiąca i jednej nocy.

→**Termin:** *grudzień 2001 r.*
Informacje: *Manta, 02-828 Warszawa, ul. Rysy 33, tel. (0 prefiks 22) 643 34 80, www.manta.com.pl*

Zoo Tycoon[1]

Gra strategiczna na PC | Jako właściciel ogrodu zoologicznego będziemy troszczyć się o zwierzęta. I zwiedzających!

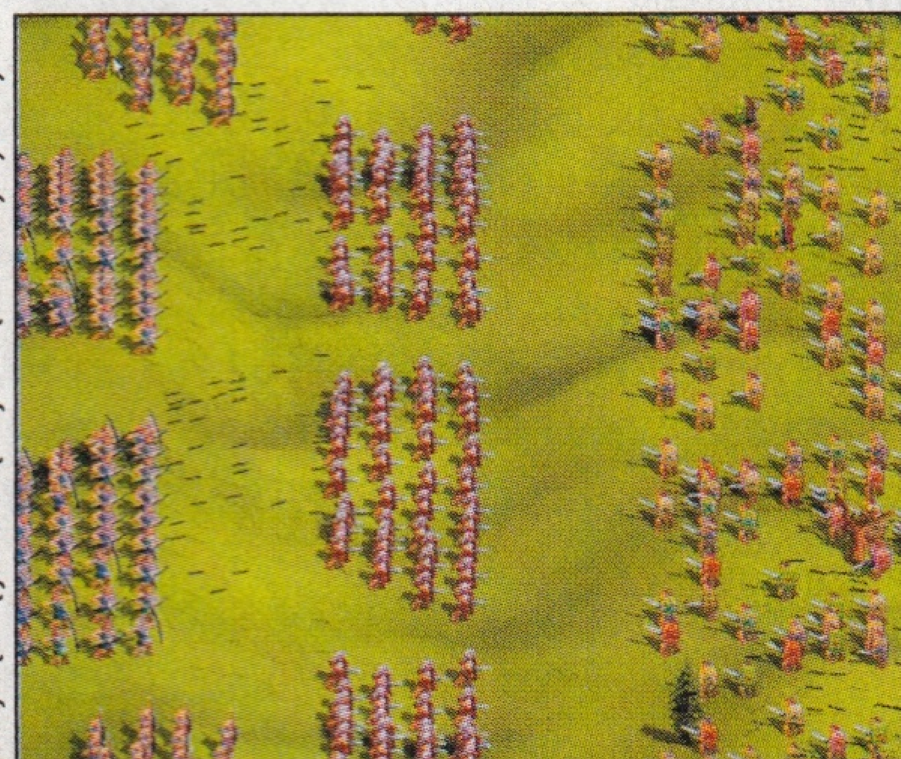
Zaplanujemy rozbudowę zoo i zadbamy o właściwe prezentowanie zwierząt. Zatrudnimy również personel do obsługi naszego przybytku i sprawdzimy, czy goście są zadowoleni. Wszak to na nich zarabiamy pieniądze! Rozwiążemy problemy postawione w scenariuszach i zbudujemy nasz własny park. Będziemy wybierać zwierzęta spomiędzy 40 gatunków i budować im odpowiednie wybiegi i klatki. Z czasem nasz ogród stanie się piękny i będzie go odwiedzać coraz więcej gości.

→**Termin:** *koniec 2001 r.*
Informacje: *APN Promise, 00-108 Warszawa, ul. Zielna 39, tel. (0 prefiks 22) 826 40 15, www.promise.pl*

[1] Ang. Magnat zoo. Wymowa: zu tajkun



Zadbamy, by hipopotamy miały dosyć wody, żyrafy mogły obgryzać liście z drzew, a tygrysy nie wyrwały się z klatek i nie zagroziły naszym drogim gościom



Zwarte rzymskie kohorty czekają na rozkazy

Legion[3]

Gra strategiczna na PC | Staniemy na czele armii starożytnego Rzymu, aby walczyć o tron cesarza imperium.

Podczas starcia przeniesiemy się na pole bitwy i wykorzystamy taktycznie warunki terenowe. W walkach ma brać udział do 1000 jednostek. Zajmiemy się też ekonomią, rozbudową baz wojskowych oraz dyplomacją. Bitwy, stroje, bronie – wszystko ma być zgodne z przekazami historycznymi. Grając w Legion, będziemy się nie tylko bawić, ale i poznawać sekrety starożytności.

→**Termin:** *wiosna 2002 r.*
Informacje: *www.slitherine.co.uk*

[3] Legion był największą jednostką wojskową w starożytnym Rzymie

Master of Orion 3[2]

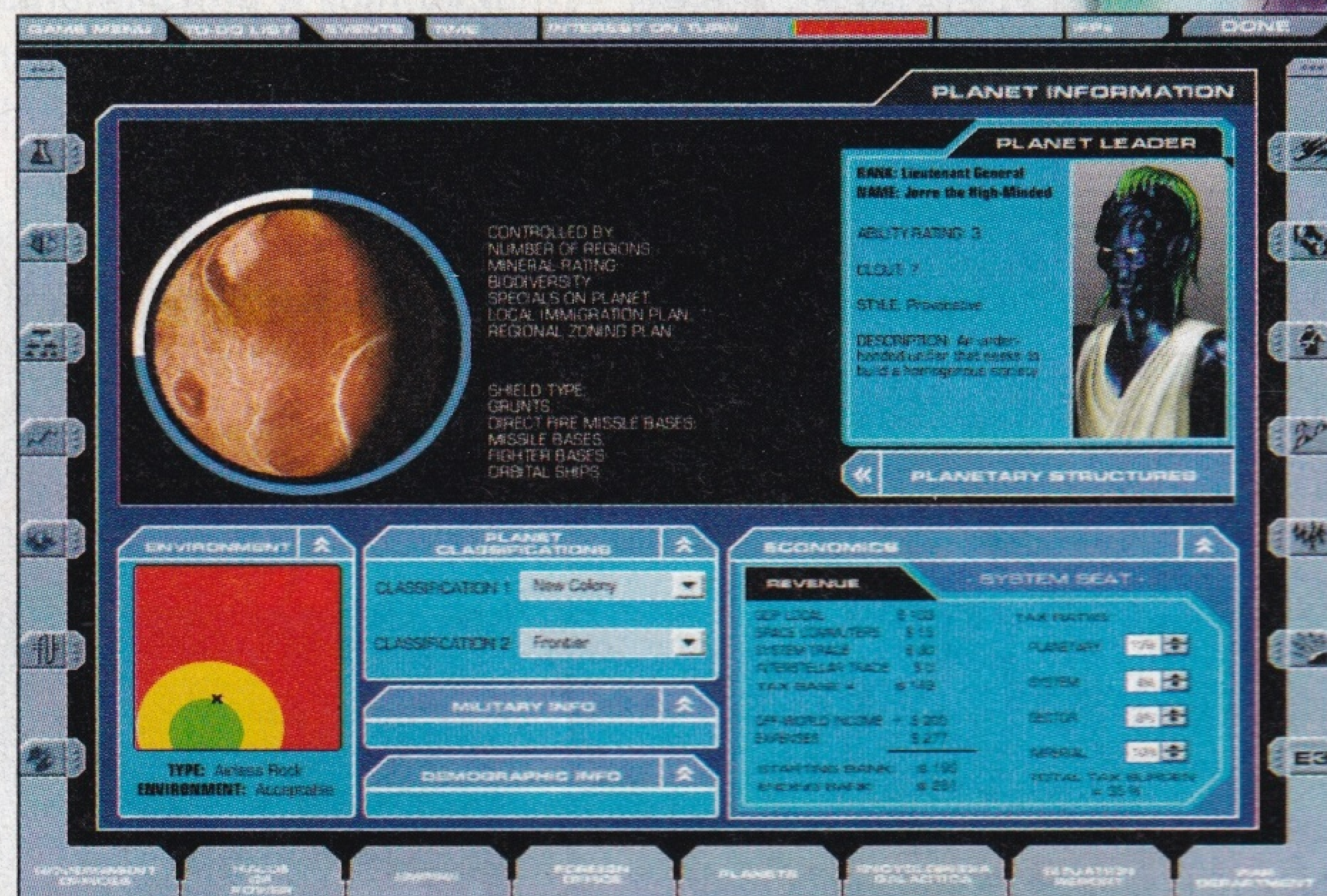


Gra strategiczna na PC | Znów staniemy na czele międzyplanetarnych cywilizacji i stoczymy bój o panowanie nad wszechświatem!

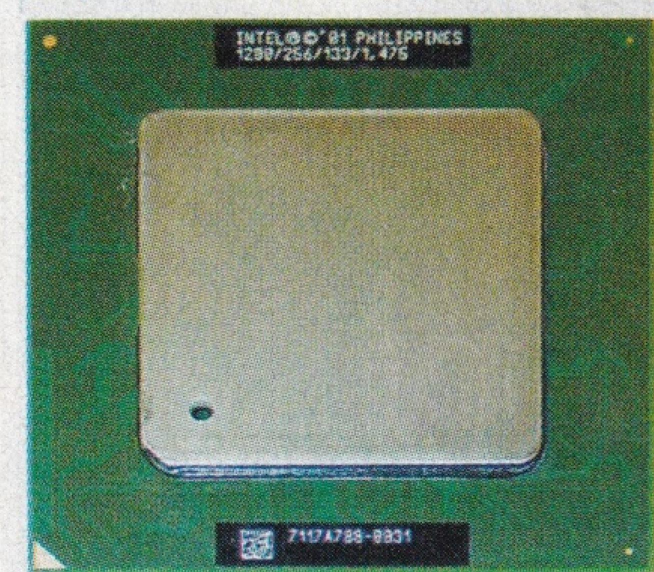
Wykorzystamy rządy marionetkowych dyktatorów, by wpłynąć na naszych podwładnych. Będziemy prowadzić dyplomację, politykę ekonomiczną i militarną. Sukces nie zależy tylko od siły armii, wygramy również dzięki wyrafinowanym negocjacjom.

→**Termin:** *I kwartał 2002 r.*
Informacje: *CD Projekt, 03-301 Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0 prefiks 22) 519 69 19*

[2] Ang. Władca Oriona. Wymowa: master of orajon



Wybierzemy jedną z 16 ras (w tym ludzi) i poprowadzimy ją do całkowitego zwycięstwa. Odniesiemy sukces nie tylko poprzez podbój, ale także dzięki dyplomacji i poparciu innych ras



Tualatin – nowy procesor Intela – już wkrótce trafi do sklepów

Konkurencja dla AMD

Od ponad roku rynek tanich, ale wydajnych komputerów osobistych zdominowany był przez firmę AMD i jej procesory serii Duron. Największy konkurent AMD – Intel – właśnie przedstawił swój nowy procesor Celeron 1,2 GHz Tualatin. Niewątpliwe zalety nowego produktu Intela to jego wysoka wydajność oraz bardzo niska cena.

Testy wykazały, że Tualatin jest zaledwie minimalnie wolniejszy od bardziej zaawansowanych technicznie i dużo droższych procesorów Pentium III. Na pececie z Tualatinem komfortowo uruchomimy najnowsze gry. Będziemy się więc cieszyć płynnymi animacjami i ładną grafiką za atrakcyjną cenę.

GRY wysoko oceniają fakt, że nowy procesor Intela nie jest drogi. Z ciekawością czekamy na reakcję firmy AMD!

→**Termin:** *koniec 2001 r.*
Cena: *około 700 złotych*



CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

wirtualny świat

wirtualny.com

ul. Jagiellońska 74, bud. E, 03-301 Warszawa, e-mail: wirtualny@wirtualny.com

PRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8⁰⁰ - 18⁰⁰, W SOBOTY W GODZINACH 10⁰⁰ - 14⁰⁰

Tel. (0PREFIX22) 519 69 69

fax : 519 69 70, www.wirtualny.com

SPECJALNA OFERTA WIRTUALNEGO ŚWIATA



Kupując jednen z powyższych tytułów otrzymasz jedną z dwóch fantastycznych gier: do wyboru: JAGGED ALLIANCE 2,5 PL lub GIANTS PL GRATIS





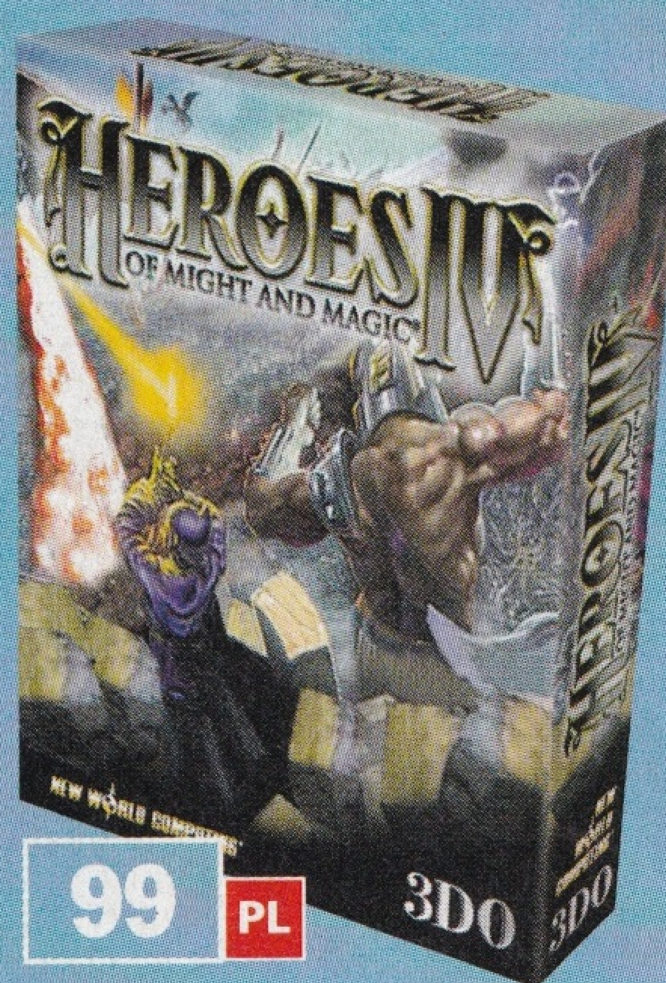
CO ZYZKUJESZ KUPUJĄC U NAS

- Stałe, zryczałtowane koszty wysyłki w wysokości 7,90 zł.
- Do każdego zamówienia dołączamy kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia. Nie dotyczy zamówień przedpremierowych.
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona,
- Ceny zawierają podatek VAT.

PRZED PREMIERĄ | CO NOWEGO | GRY KOMPUTEROWE | GRY KOMPUTEROWE

ZANIM ZAMÓWISZ PRZED PREMIERĄ KONIECZNIE PRZECZYTAJ W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV



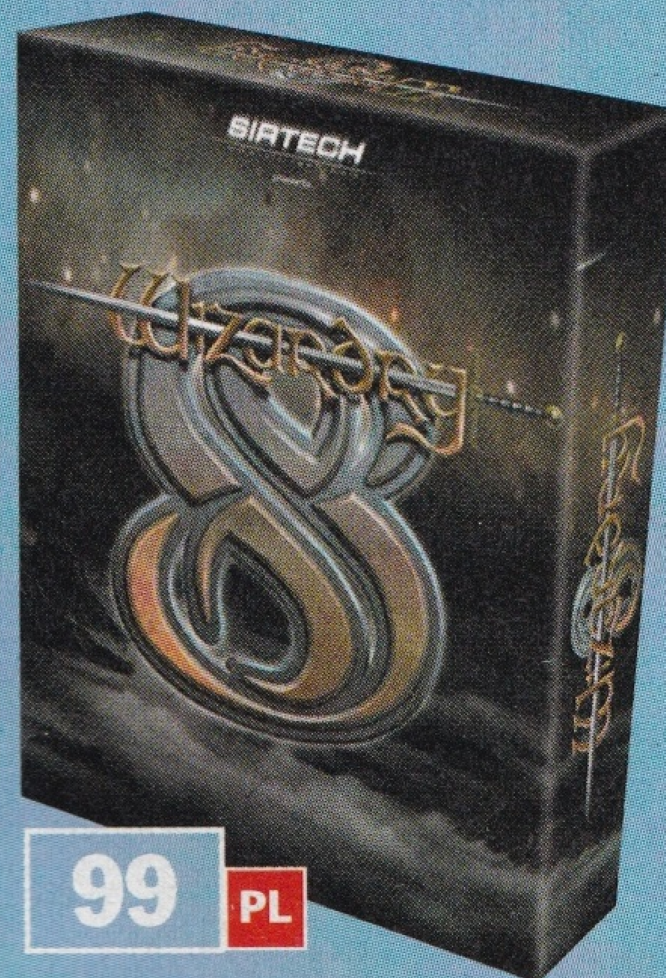
W Heroes of Might and Magic IV znajdziemy siedem rozwiniętych kampanii, w tym nowość – miasto Przytułek, dwadzieścia pięć map do osobnych potyczek, niezwiązanych z fabułą, lub do trybu multiplayer. W „czwórce" kamera zostanie umieszczona wyżej, ukazując akcję z ukosa, czyli izometrycznie. Co więcej, poprawie ulegnie grafika, która dąży do jak największego realizmu przedstawiania budowli i otaczającego terenu. **W pudełku z grą znajdziesz GRATIS pierwszą i drugą część gry Heroes of Might and Magic!**

PREMIERA: LUTY 2002



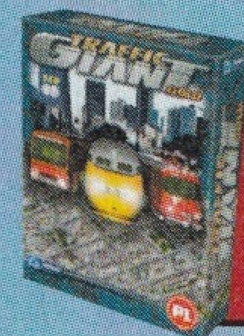
Zamawiając przed premierą grę Heroes of Might an Magic IV otrzymasz GRATIS grę BATTLE ISLE 4 + INCUBATION PL

WIZARDRY 8



Poznajesz ogromny świat fantazji i tajemnicy. Fascynująca grafika 3D, niespotykana dotąd w grach RPG. Gra współpracuje z większością akceleratorów. Możesz tworzyć własnych bohaterów, wybierając spośród 11 ras i 15 klas. Niezwykły, nowy system walki. Walczysz z ponad 100 rodzajów potworów. Rzucasz ponad 100 różnych, animowanych czarów. Bronisz się przed jednoczesnymi atakami ze wszystkich stron.

PREMIERA: STYCZEŃ 2002



Zamawiając przed premierą grę Wizardry 8 otrzymasz GRATIS grę TRAFFIC GIANT GOLD PL

DIABLO BATTLE CHEST

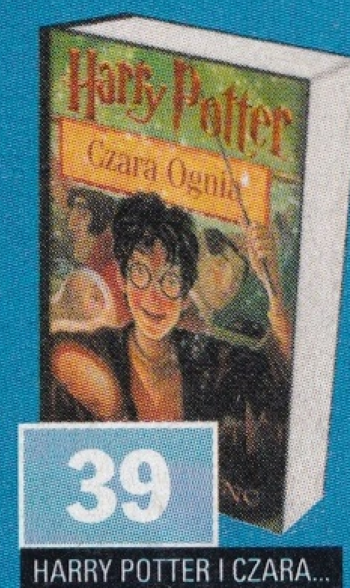


- Diablo 2 (3 płyty CD, wersja polska)
- Płytę audio z muzyką z gry
- Diablo 2 Lord of Destruction (wersja polska)
- Płytę audio z muzyką z gry
- Diablo 1 (wersja angielska)
- Oficjalny poradnik do gry Diablo 2 Brady Games
- Trzy obszerne instrukcje do wszystkich gier



Zamawiając przed premierą grę Diablo Battle Chest otrzymasz GRATIS grę TRAFFIC GIANT GOLD PL

KSIĄŻKI | GRY KOMPUTEROWE

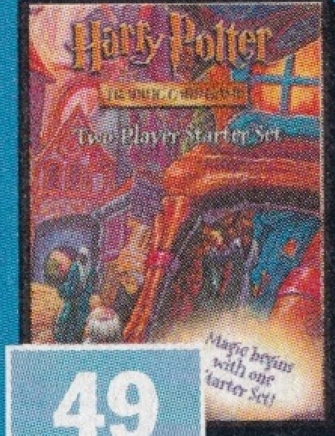




GRY KARCIANE | GAMEBOY



MAGIC THE GATHERING - 7 ED
2 talie po 30 kart, kolorowa instrukcja 112 stron.



GRA KARCIANA „HARRY POTTER" ZESTAW PODSTAWOWY
Dwie talie każda po 41 kart.

NAJLEPSZE ZAKUPY W INTERNECIE! - 24 h wirtualny.com

ZAPOWIEDZI POLSKICH WYDAWCÓW GIER

TYTUŁ GRY	PRODUCENT	DATA WYDANIA
LOGICZNE		
Goto Bridge II (PL)	Goto Software	grudzień 2001
FABULARNE i PRZYGODOWE		
Atlantis 3 (PL)	Cryo Interactive	grudzień 2001
Days of Oblivion II: Frozen Eternity	CDV	grudzień 2001
Divine Divinity (PL)	Larian Studios	połowa 2002
Dragon's Lair 3D	Dragonstone Software	połowa 2002
Escape from Alcatraz (PL)	Philos Laboratories	grudzień 2001
Gorasul: Legacy of the Dragon (PL)	Silver Style	grudzień 2001
Gothic (PL)	Xicat	połowa 2002
Grom (PL)	Rebelmind	połowa 2002
Harry Potter i kamień filozoficzny (PL)	Electronic Arts	listopad 2001
Jeckyll & Hyde (PL)	Cryo Interactive	grudzień 2001
Legends of Might & Magic (PL)	New World Computing	grudzień 2001
Morrowind	EON	wiosna 2002
Psychotoxic (PL)	nuClear Vision Entertainment	połowa 2002
Runaway (PL)	Pendulo	styczeń 2002
Sea Dogs 2	Akella	połowa 2002
Simon the Sorcerer 3 (PL)	Headfirst Adventure	połowa 2002
The Mystery of the Druids	House of Tales	grudzień 2001
The Nomad Soul (PL)	Quantic Dreams	połowa 2002
The Thing (PL)	Computer Artworks	połowa 2002
Wizardry VIII (PL)	SirTech	grudzień 2001
Zorro (PL)	Cryo Interactive	grudzień 2001
SPORTOWE		
FIFA 2002: Road to the World Cup (PL)	EA Sports	listopad 2001
Mat Hoffman's Pro BMX	Activision	listopad 2001
World Championship Snooker	Codemasters	grudzień 2001
STRATEGICZNE		
Age of Wonders 2: The Wizard's Throne (PL)	Triumph Studios	połowa 2002
Airline Tycoon (PL)	Monte Christo	połowa 2002
Anno 1503 (PL)	Sunflowers	luty 2002
Battle Realms (PL)	Liquid Entertainment	listopad 2001
Breed (PL)	Brat Designs	grudzień 2001
Capitalism 2 (PL)	Enlight Software	listopad 2001
Car Tycoon (PL)	Fishtank Interactive	listopad 2001
City Trader 2001 (PL)	Monte Christo	połowa 2002
Crazy Factory (PL)	Monte Christo	grudzień 2001
Civilization III	Firaxis/Microprose	grudzień 2001
Dune (PL)	Widescreen Games	listopad 2001
Earth and Beyond	Westwood Studios	połowa 2002
Economic War 2001 (PL)	Monte Christo	grudzień 2001
Empire Earth (PL)	Stainless Steel Studio	listopad 2001
Etherlords (PL)	Fishtank Interactive	listopad 2001
Europa Universalis 2 (PL)	Paradox Entertainment	grudzień 2001
Frontierland (PL)	JoWooD Productions	połowa 2002
Heaven & Hell (PL)	MadCat Interactive	połowa 2002
Heroes Chronicles cz. 3-4 (PL)	New World Computing	listopad 2001
Heroes Chronicles cz. 5-6 (PL)	New World Computing	grudzień 2001
Heroes of Might & Magic IV (PL)	New World Computing	luty 2002
Hostile Waters (PL)	Rage	listopad 2001
Hotel Giant (PL)	JoWooD Productions	połowa 2002
Imperium Galactica 3 (PL)	Philos Entertainment	grudzień 2001
Industry Giant 2 (PL)	JoWooD Productions	luty 2002
Knights & Merchants: Peasants Rebellion (PL)	Joymania	listopad 2001
Lost Souls (PL)	TopWare Interactive	grudzień 2001
Monopoly Tycoon (PL)	Deep Red Games	listopad 2001
Myth III: Era Wilka (PL)	Mumbo Jumbo	listopad 2001
No Man's Land (PL)	CDV	połowa 2002
Nomads (PL)	CDV	połowa 2002
Panzer Claws (PL)	TopWare Interactive	połowa 2002
Polanie II (PL)	TopWare Interactive	połowa 2002
Praetorians (PL)	Pyro Studios	I kwartał 2002
Republic: The Revolution (PL)	Elixir Studios	I kwartał 2002
S.W.I.N.E. (PL)	Fishtank Interactive	listopad 2001
Star Peace 2001	Monte Christo	połowa 2002
Star Trek: Deep Space Nine – Dominion Wars (PL)	Octagon	grudzień 2001
Star Wars: Galactic Battlegrounds	LucasArts	listopad 2001
Stronghold (PL)	FireFly Studios	grudzień 2001

TYTUŁ GRY	PRODUCENT	DATA WYDANIA
Sudden Strike Forever (PL)	Fireglow	listopad 2001
Takeda	Xicat	połowa 2002
The Settlers IV: Nowe misje (PL)	Blue Byte	listopad 2001
The Sims: Randka (PL)	Maxis	listopad 2001
TV Star 2001	Monte Christo	połowa 2002
Wall Street Trader 2001 (PL)	Monte Christo	grudzień 2001
War Commander	CDV	grudzień 2001
Warcraft III (PL)	Blizzard	koniec 2002
Wiggles (PL)	Innonics	połowa 2002
Worms Blast (PL)	Team 17	grudzień 2001
SYMULACYJNE		
Commanche 4 (PL)	NovaLogic	listopad 2001
Eurofighter Typhoon (PL)	Rage	połowa 2002
F/A 19	Xicat	połowa 2002
IL-2 Sturmovik	1C	grudzień 2001
WYŚCIGI		
Megarace 3 (PL)	Cryo Interactive	początek 2002
Moto Racer 3	Delphine Software	połowa 2002
Off Road (PL)	Rage	połowa 2002
Rally Trophy (PL)	Bugbear Entertainment	grudzień 2001
ZRĘCZNOŚCIOWE		
Alien vs Predator 2	Monolith Productions	grudzień 2001
Ballistic	Xicat	połowa 2002
Beam Breakers	Fishtank Interactive	listopad 2001
Command & Conquer: Renegade	Westwood Studios	listopad 2001
Deus Ex 2 (PL)	ION Storm	I kwartał 2002
Die Hard: The Nakatomi Plaza	Fox Interactive	połowa 2002
Duke Nukem Forever (PL)	3D Realms	połowa 2002
Exploman	CDV	grudzień 2001
Frogger 2: Zemsta błotniaka (PL)	Blitz Games	grudzień 2001
Galleon (PL)	Confounding Factor	połowa 2002
GTA 3D (PL)	DMA Design	połowa 2002
Heart of Stone (PL)	Pyro Studios	połowa 2002
Hidden & Dangerous 2 (PL)	Illusion Softworks	połowa 2002
Lula 3D (PL)	CDV	połowa 2002
Mafia (PL)	Illusion Softworks	połowa 2002
Medal of Honor: Allied Assault (PL)	2015 Inc.	I kwartał 2002
Necrocide: The Dead Must Die (PL)	NovaLogic	I kwartał 2002
No One Lives Forever: The Sequel (PL)	Fox Interactive	połowa 2002
Od zmierzchu do świtu (PL)	Cryo Interactive	grudzień 2001
Pac Man (PL)	Hasbro	grudzień 2001
Power Rangers: Light Speed Rescue	Mass Media	listopad 2001
Rainbow Six: Covert Ops	Ubi Soft	połowa 2002
Rayman M (PL)	Ubi Soft	grudzień 2001
Return to Castle Wolfenstein	Gray Matter Int. Studios	grudzień 2001
Severance: Blade of Darkness (PL)	Rebel Act Studios	grudzień 2001
Soul Reaver 2	Crystal Dynamics	grudzień 2001
Star Trek Armada 2	Activision	listopad 2001
Star Trek: Bridge Commander	Totally Games	połowa 2002
Star Wars Starfighter	LucasArts	grudzień 2001
Tetris Worlds	THQ	listopad 2001
The Troma Project (PL)	Necrosoft	listopad 2001
Zax: The Alien Hunter (PL)	Reflexive Entertainment	grudzień 2001
DLA DZIECI		
Egypt Kids (PL)	Cryo Interactive	listopad 2001
Lego Bionicle (PL)	Lego Media	I kwartał 2002
Lego Creator Harry Potter (PL)	Lego Media	I kwartał 2002
Lego Island 2 (PL)	Lego Media	grudzień 2001
Lego Learning 1 i 2 (PL)	Lego Media	listopad 2001
Lego Racers II (PL)	Lego Media	I kwartał 2002
Muminki: Tajemnica niewidocznego dziecka (PL)	Pan Interactive	grudzień 2001
Muminki: W Dolinie Muminków (PL)	Pan Interactive	połowa 2002
Muminki: Zima Muminków (PL)	Pan Interactive	listopad 2001
Playmobil Alex i Laura (PL)	Ubi Soft	połowa 2002
Smerfowe kreskówki (PL)	Emme	grudzień 2001
Smerfy i natura (PL)	Emme	luty 2002
Twoje komiksy: Smerfy (PL)	Emme	listopad 2001
Woody Woodpecker (PL)	Cryo Interactive	grudzień 2001

JUŻ W SPRZEDAŻY!



ZEGARMISTRZ

CENA 79,90

ZBADAJ TAJEMNICĘ

Ta gra jest jak kobieta idealna – inteligentna, piękna i urzekająca
ocena 5/5



Gra jest w istocie doskonała (grafika, kurczę, grafika!)
ocena 8/10, CD ACTION 11/2001



NIEŚMIERTELNOŚCI

THE WATCHMAKER - ZEGARMISTRZ
jest grą przygodową rozgrywającą się w wielkim austriackim zamku. Gracz na przemian wciela się to w detektywa, to w prawniczkę, których zadaniem jest odszukanie i zniszczenie wahadła. Muszą to zrobić jeszcze przed północą, gdyż o tej właśnie godzinie sekta Nieśmiertelnych będzie chciała przy pomocy wahadła przejąć panowanie nad światem. CZASU NIE POZOSTAŁO WIĘC WIELE, A PRZECIWNIK JEST BEZWZGLĘDNY.











SZUKAJ W SKLEPACH Z GRAMI I HIPERMARKETACH

Copyright 2001 Trecision S.p.A.
All rights reserved
Trecision Net-ert@inment name and logo are registred trademark of Trecision S.p.A.





Ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
tel.: (022) 643-54-20, fax: (022) 641-84-82
e-mail: manta@manta.com.pl
www.manta.com.pl

Rally Trophy[1]

Gra wyścigowa na PC | Arcydzieła techniki uważane dziś za muzealne zabytki stają do wyścigów o mistrzostwa świata

[1]Ang. Trofeum rajdowe. Wymowa: rali trofi

Rajdowy Ford Escort z końca lat sześćdziesiątych – mały i zwinny

TREŚĆ GRY

Wśród gier rajdy są popularniejsze niż wyścigi Formuły 1. Przyczyna jest prosta – łatwiej opanować prowadzenie zwyczajnego, choć wyposażonego w potężny silnik i twarde zawieszenie samochodu, niż szalejącego pojazdu Formuły 1.

Jednak w Rally Trophy nie jeździmy nowoczesnym wozem z elektronicznym wtryskiem i turbosprężarką. Zasiadamy za kierownicami dziesięciu aut biorących udział w wyścigach serii WRC (ang. World Rally Championship – Rajdowe Mistrzostwa Świata), które przemierzały odcinki specjalne... 30 lub 40 lat temu!

Stare samochody rajdowe, choć przystosowane do wyścigów, reagują na nasze poczynania inaczej niż nowoczesne auta – dużo trudniej nam je opanować. Mimo tego zabawa jest znakomita. Jazda po bezdrożach Rosji (a właściwie Związku Radzieckiego) czy też Finlandii Fordem Escortem wyprodukowanym w latach sześćdziesiątych to unikatowe, historyczne przeżycie.

TECHNIKALIA

Program sprawdza się dobrze. Czasami zapominamy, że to gra komputerowa, a nie reportaż z rajdu. Grafika jest realistyczna. Gdy w coś uderzamy, widzimy uszkodzenia na karoserii naszego samochodu. Zniszczenia ważnej części sprawiają, że pojazd prowadzi się wyczuwalnie trudniej.

Trasy są ładne i ciekawe. Szosa wije się w prawo i lewo, a jeśli dobrze nie poznaliśmy toru wyścigu, trudno nam zająć punktowane miejsce.

WERDYKT

Rally Trophy zapowiada się na ciekawe i oryginalne wyścigi. Stare samochody mają wiele uroku. Jazda jest trudna, ale satysfakcja – duża. **GRY** czekają z ciekawością, tym bardziej że zapowiadana jest polska wersja językowa.

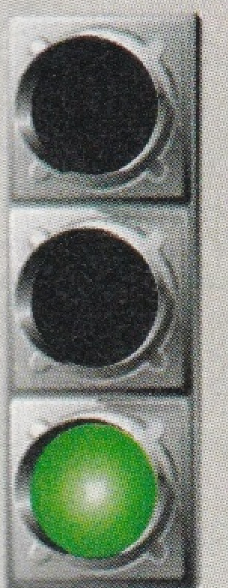

Z kabiny widać niewiele, jak to zwykle w grach...


Volvo Amazon Rally – to jest dopiero klasyczny styl!

Rally Trophy

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	JoWooD
Polski wydawca	CD Projekt
Data wydania w Polsce	listopad 2001
Przewidywana cena	79,90 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/Me
Wymagania sprzętowe	P 200, 32 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 8 graczy
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	wysoki
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



bardzo dobra

Polska Goola!

Gra sportowa na PC | Wystarcza bramkarz, by wygrać każdy mecz


Drużyna rywali nie sprawia nam kłopotów

TREŚĆ GRY

Wybieramy jedną z kilkunastu drużyn narodowych i bierzemy udział w rozgrywkach ligowych (autorzy nie podają, w jakiej lidze), pucharze albo w konkursie strzelania rzutów karnych. Rozgrywka jest nieciekawa, a wybrana przez nas taktyka nie ma żadnego znaczenia. Gole strzela nawet... bramkarz, który przebiega całe boisko nie niepokojony przez przeciwników!

TECHNIKALIA

Piłkarze poruszają się sztucznie, a jeszcze gorzej wyglądają stałe fragmenty gry, na przykład wykop piłki przez bramkarza.

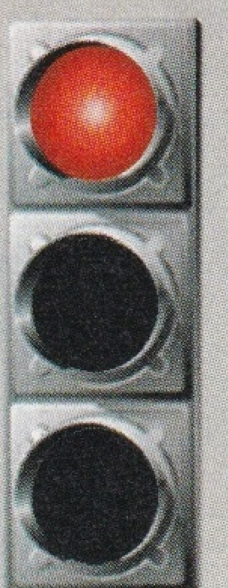
WERDYKT

GRY ostrzegają miłośników piłki nożnej przed tą niedopracowaną grą, której nie ratuje nawet obecność polskich piłkarzy. Ta bardzo kiepska symulacja futbolu nawet kilka lat temu nie wzbudziłaby emocji – poza negatywnymi.

Polska Goola!

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Trecision
Polski wydawca	Manta
Data wydania w Polsce	grudzień 2001
Przewidywana cena	79,90 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/Me
Wymagania sprzętowe	PII 233, 32 MB
Obsługa akceleratora	jest, nie wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	niski
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	niska
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

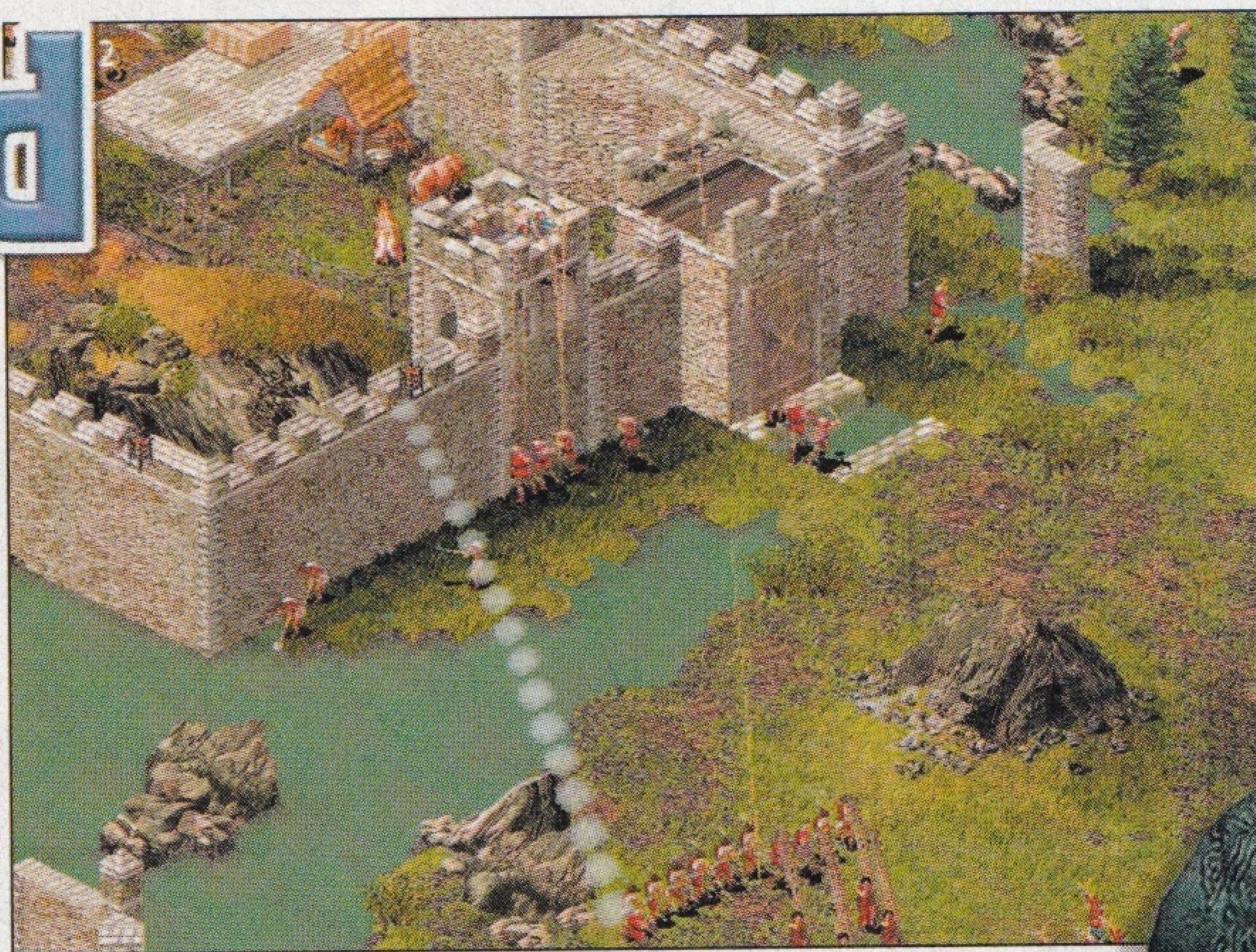
Prognoza:



mierna

Stronghold

Gra strategiczna na PC | Średniowieczne warownie były symbolem władzy. Ich mury zapewniały ochronę przed najazdami sąsiadów



Przeciwnicy zasypują fosę, by dostać się do murów



TREŚĆ GRY

Jako lokalny władca zarządzamy średniowieczną prowincją. Wznosimy budynki, w których nasi poddani przetwarzają różne dobra oraz staramy się zdobyć i utrzymać popularność wśród ludu. Nasz autorytet zależy od wysokości podatków i wielkości racji żywnościowych. By poprawić nastroje, wznosimy kościoły i urządzamy egzekucje przestępców.

W niektórych misjach ograniczamy się do rozwijania osady i wypełniania poleceń króla, ale w innych scenariuszach wznosimy masywne mury, po czym obsadzamy je wojskiem i machinami. Szturmujące hordy nieprzyjaciół są tak liczne, że nawet gorąca smoła i grad strzał ich nie zatrzymują. Fosa zostaje zasypana, a najeźdźcy wspinają się po drabinach na umocnienia. Dopiero straty odniesione w starciu na murach zmuszają wroga do odwrotu.

TECHNIKALIA

Gra toczy się w czasie rzeczywistym. Staranna, pełna szczegółów grafika w wysokiej rozdzielczości sprawia, że średniowieczny świat prezentuje się realistycznie. Widzimy, jak myśliwi polują na zwierzynę, a drwale znoszą drewno do zamku. Niestety budowle są za małe, brakuje też możliwości przybliżania obrazu. Trudno znaleźć niewielkie postacie żołnierzy, aby wydać im rozkazy, co komplikuje dowodzenie w czasie bitew lub oblężenia zamku.

WERDYKT

Stronghold to interesująca gra strategiczna, choć elementy ekonomiczne to jej słaby punkt – rozwój gospodarki został zbyt silnie uproszczony. Gra ukaże się po polsku pod tytułem Twierdza.



Żołnierze niosą drabiny, by wspiąć się po nich na mury

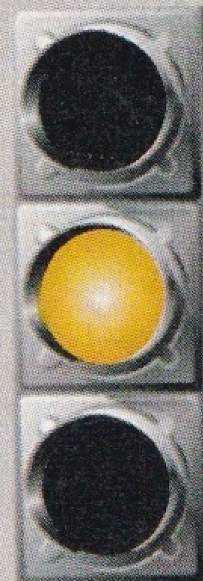


Na początku mamy małą, kamienną warownię

Stronghold

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	FireFly Studios
Polski wydawca	Play it!
Data wydania	listopad 2001
Przewidywana cena	129 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/Me
Wymagania sprzętowe	P 200, 64 MB
Obsługa akceleratorów	brak
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 8 graczy
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	niski
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



dobra

Zax - Alien Hunter [3]

Gra zręcznościowa na PC | Zwykle bohater strzelaniny to człowiek , który walczy z obcymi. Tym razem to obcy!



Szybka rozgrywka przypomina nieco Diablo, ale używamy nowoczesnej broni i pancerzy

TREŚĆ GRY

Zax leci swym statkiem, gdy nagle uderza go strumień energii. Awaryjne lądowanie okazuje się katastrofą. Zax jest uwięziony na obcej planecie. Pomagamy mu naprawić statek i staramy się pomagać miejscowym kosmitom, którzy wpadli w tarapaty.

TECHNIKALIA

Bohaterem sterujemy za pomocą klawiatury i myszy. Dzięki temu biegniemy w jedną stronę, a strzelamy w drugą, co ułatwia walkę z hordami przeciwników. Grafika jest kolorowa i szczegółowa, ale nie widzimy ognistych fajerwerków ani efektów specjalnych.

WERDYKT

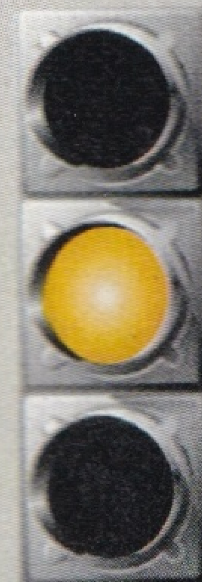
Zax to zręcznościówka z elementami logicznymi i przygodowymi dobra dla młodszych graczy. Choć niemal bez przerwy strzelamy, rozgrywka nie jest krwawa. Wydawca gry zapowiada, że przygotuje polską wersję Zaksa.

[3] Ang. Zax – obcy łowca. Wymowa: Zaks – elien hanter

Zax - Alien Hunter

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	JoWood
Polski wydawca	CD Projekt
Data wydania w Polsce	koniec 2001
Przewidywana cena	jeszcze nieznana
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/Me
Wymagania sprzętowe	P 200, 32 MB
Obsługa akceleratorów	brak
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 8 osób
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	niski
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



dobra





Pod naszymi rządami Aztekowie tworzą potężne imperium

Europa Universalis II[1]

[1] Po łacinie: Uniwersalna Europa. Wymowa: europa uniwersalis

Gra strategiczna na PC | Gdy wojska rosyjskie stają u granic Rzeczypospolitej, niespodziewanie pomocy udziela nam... imperium Majów

TREŚĆ GRY

Przebieg gry wygląda tak samo jak w pierwszej części Europy Universalis. Jednak akcja gry rozgrywa się w okresie od 1419 do 1820 roku. Obejmujemy władzę nad jednym z mocarstw, kontrolujemy gospodarkę, handel i dyplomację.



Nazwy prowincji są błędne. Zamiast Małopolski widzimy Kraków, a zamiast Rusi Czerwonej – Galicję

Prowadzimy kampanie wojskowe, nie zapominając o dyplomacji. Każdy kraj ma wyznaczone określone cele. Gdy je wypełniamy, zdobywamy punkty zwycięstwa.

W porównaniu do pierwszej części gry powiększony został obszar działań i liczba narodów, którymi władamy. Do walki o dominację włączyły się kraje azjatyckie i amerykańskie – na przykład imperium Majów.

TECHNIKALIA

Grafika jest w wysokiej rozdzielczości, ale prezentuje się mało widowiskowo. Europa Universalis przypomina grę planszową, choć na ekranie pojawiają się elementy animowane. Twórcy zmodyfikowali wygląd mapy, ale podział na prowincje nadal nie zgadza się z realiami geograficznymi i historycznymi. **GRY** mają nadzieję, że zostanie to zmienione w pełnej wersji.

WERDYKT

Europa Universalis II to rozbudowana gra strategiczna, która realistycznie przedstawia międzynarodowe konflikty od XV do XIX wieku. Jednak zdaniem **GIER** druga część jest zbyt podobna do swej poprzedniczki. Gra zostanie przetłumaczona na język polski.

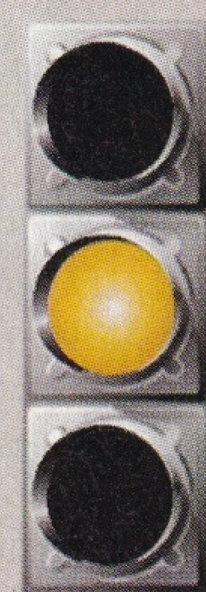

Wzmacniamy polskie wpływy na Wołoszczyźnie i nad Dunajem

Europa Universalis II



INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Paradox Entertainment
Polski wydawca	CD Projekt
Data wydania w Polsce	grudzień 2001
Cena	99 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/Me
Wymagania sprzętowe	P 200, 64 MB
Obsługa akceleratorów	brak
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 8 graczy
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	wysoki
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



dobra

Empire Earth[2]

[2] Ang. Imperium Ziemia. Wymowa: empajer erf

Gra strategiczna na PC | Wynajdujemy ogień, łuk, koło i podbijamy sąsiadów

TREŚĆ GRY

Empire Earth to strategia czasu rzeczywistego, w której prowadzona przez nas cywilizacja rozwija się i odtwarza historię ludzkości od czasów prehistorycznych aż do przyszłości. Pozyskujemy surowce, rozbudowujemy osadę i szkolimy wojska. Walka toczy się na lądzie, w powietrzu i na wodzie. Opracowujemy wiele budowli i dodatkowych ulepszeń.


Grafika w Empire Earth jest szczegółowa. Kamerę dowolnie zbliżamy i oddalamy, ale niestety nie da się zmienić kąta jej pochylenia

TECHNIKALIA

Grafika jest bardzo ładna. Trójwymiarowy świat gry oglądamy w rzucie ukośnym. Aby dostosować widok do naszych potrzeb, dowolnie obracamy i przybliżamy kamerę.

WERDYKT

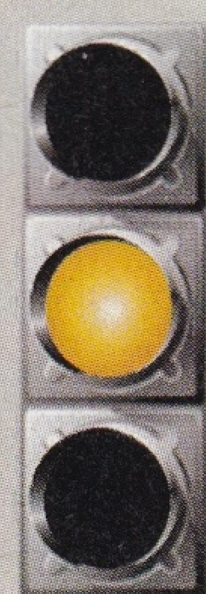
Empire Earth to złożona, ciekawa i oryginalna strategia czasu rzeczywistego, która z pewnością znajdzie licznych sympatyków wśród miłośników tego gatunku. **GRY** cieszą się więc, że wydawca już przygotowuje polską wersję.

Empire Earth



INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Sierra
Polski wydawca	Play it!
Data wydania w Polsce	grudzień 2001
Przewidywana cena	129 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 98/Me/2000
Wymagania sprzętowe	PII 350, 64 MB
Obsługa akceleratorów	jest, niewymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 16 graczy
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	niski
Instalacja	utrudniona
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:

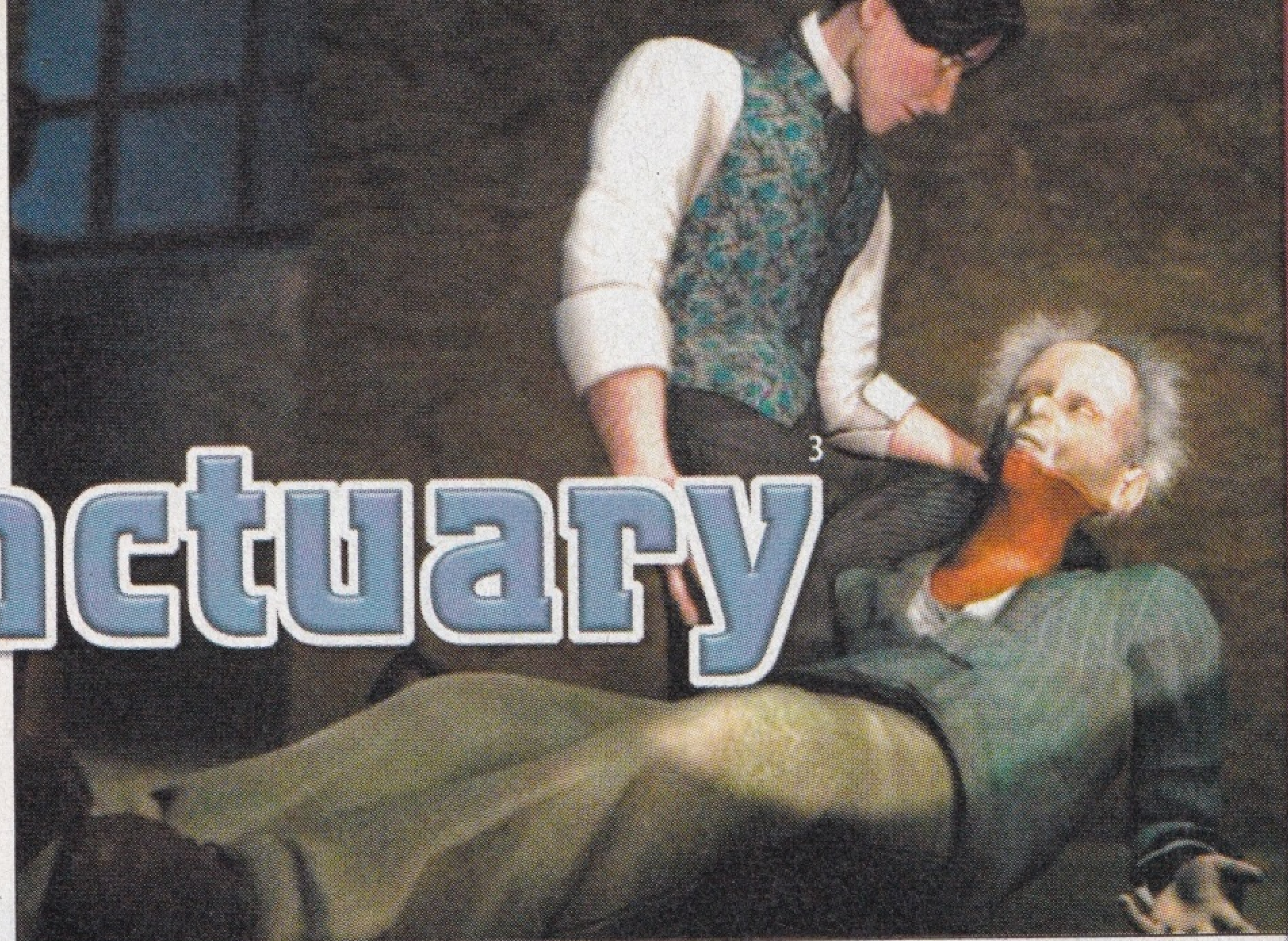


dobra

Dracula 2 The Last Sanctuary[1]

[1] Ang. Dracula: Ostatnie sanktuarium. Wymowa: drakiula de last senkcziuery

Gra przygodowa na PC | Historia zaczyna się jak zwykle: wampir Dracula znów powraca, a Jonathan Harker znów usiłuje go powstrzymać



Jonathan Harker właśnie spotyka jednego ze służących Draculi

TREŚĆ GRY

W poprzedniej części gry Jonathan uwolnił swą narzeczoną Minę ze szponów hrabiego Draculi, przy okazji zabierając mu Smoczy Pierścień. Jednak nieśmiertelny książę wampirów podąża do Londynu tropem bohaterów i zbiera siły do kolejnego ataku.

Rozpoczynamy grę w opuszczonym domu, gdzie rozwiązujemy kilka zagadek. Walczymy też z potworami. W dalszej części rozgrywki udajemy się oczywiście do Transylwanii – ojczyzny wampira Draculi. Rozwiązujemy tam kolejne zagadki i pokonujemy 13 wampirów. Autorzy gry twierdzą, że W Draculi 2 czeka nas ponad 25 godzin zabawy.



Oto mroczne, ponure zamczysko. W Transylwanii nie ma innych...

TECHNIKALIA

Świat gry oglądamy oczami bohatera. Grafika niczym istotnym nie różni się od tej z poprzedniej części gry. Nadal oglądamy płaskie tła i poruszamy się pomiędzy kolejnymi, ściśle określonymi miejscami. Muzyka i efekty dźwiękowe są dobre.

Naszemu bohaterowi nie grozi nagła śmierć, zaś rozwiązanie niektórych zagadek wymaga dłuższego zastanowienia.

WERDYKT

Dobra gra dla początkujących, tym bardziej że ukaże się w polskiej wersji językowej. Jeśli jednak należymy do znawców przygodówek, Dracula 2 nie dostarczy nam długiej rozrywki – jest za łatwa.



Książę wampirów zakochał się w narzeczonej Harkera Minie i po raz kolejny (już trzeci!) rusza do Londynu, aby ją porwać i uczynić z niej wampirzycę, towarzyszkę na całe swoje nieżycie

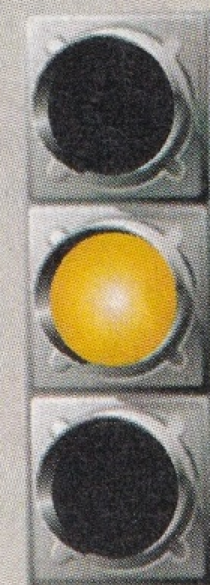
Dracula 2: The Last Sanctuary





INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Cryo Interactive
Polski wydawca	CD Projekt
Data wydania w Polsce	listopad 2001
Cena	79 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/Me
Wymagania sprzętowe	P 166, 32 MB
Obsługa akceleratorów	brak
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



dostateczna

Krzyżacy

Gra strategiczna na PC | Na słynnych polach Grunwaldu wieje okropną nudą

TREŚĆ GRY

Krzyżacy to strategiczna gra turowa przedstawiająca konflikt Królestwa Polskiego z Zakonem Krzyżackim. Zabawa sprowadza się do rozegrania szeregu bitew, w których dowodzimy wojskiem polskim lub rycerstwem Zakonu.

W każdej turze jednostki przemieszczają się i atakują. Obrażenia wyliczane są na podstawie parametrów walczących, przy uwzględnieniu cech specjalnych. Na przykład pikinierzy są skuteczni przeciwko atakującej jeździe.

W czasie kolejnych bitew nudzimy się setnie, przesuwając w każdej turze po kilkadziesiąt jednostek. Tymczasem o wyniku starcia i tak decyduje siła naszej armii, a nie zastosowana przez nas taktyka.



Stłoczeni żołnierze nie mogą się dopchać do wroga

TECHNIKALIA

Plansze, na których rozgrywamy bitwy, są ładne. Po niebie szybują ptaki, a woda lekko faluje. Krzyżacy mają nietypową dla strategii turowych opcję jednoczesnego przesuwania kilku jednostek na mapie.

WERDYKT

Rozgrywka jest nudna i męcząca. W Krzyżakach nie ma miejsca na strategiczne myślenie, a niewygodna obsługa zniechęca do zabawy. Szkoda zmarnowanej pracy polskich programistów.



Łucznicy są bezradni wobec opancerzonej piechoty

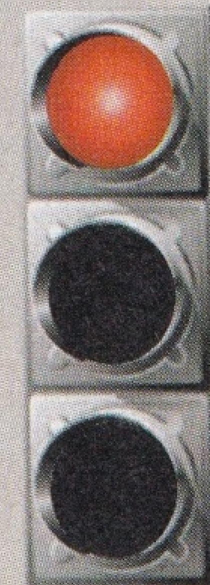
Krzyżacy




INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Free Mind
Polski wydawca	IM Group
Data wydania w Polsce	już jest
Cena	79 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/Me
Wymagania sprzętowe	PII 333, 64 MB
Obsługa akceleratorów	brak
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	niski
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	utrudnione dowodzenie
Grywalność	niska
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



mierna



fot.: NASA/Jet Propulsion Laboratory/montaż KS GRY

Red Faction[1]

Gra zręcznościowa na PC i PlayStation 2 | Górnicy tłumnie przybywają na Marsa, by rozpocząć nowe życie i zarobić fortunę. Jednak na miejscu okazuje się, że trafili do piekła

Ściągawka na stronie 44

TREŚĆ GRY

W odległej przyszłości ludzkość podbija planety układu słonecznego. Mars staje się jednym z pierwszych celów kolonizatorów. Na planecie powstają kopalnie należące do bogatej korporacji Ultor.

Zwabieni obietnicami łatwego zarobku ludzie licznie przybywają na Czerwoną Planetę. Tu dowiadują się, że życie górników wygląda inaczej niż na plakatach reklamowych. Praca odbywa się w groźnych dla życia warunkach, jest ciężka, a górników pilnują znienawidzone siły bezpieczeństwa korporacji. Żołnierze bezlitośnie tłumią każdy przejaw nieposłuszeństwa.

Co więcej, od pewnego czasu górnicy zapadają na tajemniczą chorobę nazywaną po prostu Plagą. Jej przebieg jest błyskawiczny i zwykle kończy się śmiercią w bólach. Niektórzy podejrzewają, że wirus Plagi został stworzony przez naukowców Ultoru.

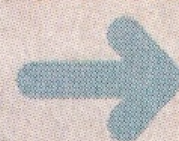
Wcielamy się w Parkera, młodego człowieka, który tak jak inni nieszczęśnicy dał się zwabić do kopalni na Marsie. Od kilku miesięcy pracuje jak niewolnik i podobnie jak większość współtowarzyszy niedoli ma już dość nędzy i poniżenia. Od pewnego czasu po kwaterach górników rozchodzą się plotki o Eos, tajemniczej kobiecie będącej szefową ruchu oporu.

Akcja gry zaczyna się w momencie, gdy na Marsie wybucha powstanie przeciwko korporacji Ultor. Przystępujemy do walki – mamy w niej do odegrania ważną rolę!

Wszyscy miłośnicy strzelanin z niecierpliwością czekali na Red Faction, które ukazało się najpierw na konsolę PlayStation 2, a potem na peceta. To ciekawa gra, pełna doskonałych pomysłów i nowatorskich rozwiązań. W czasie zabawy dowiadujemy się na przykład, jakie naprawdę są przyczyny plagi dziesiątkującej górników. Znajdujemy potężne bronie, które ułatwiają nam rozprawienie się z wrogami. Niektóre z nich występują tylko w Red Faction – na przykład strzelba, która razi przeciwników ukrytych za kilkoma metrami twardej skały.

Red Faction wprowadza innowację, której nie było jeszcze w żadnej grze tego typu – jej program umożliwia niszczenie terenu. W praktyce oznacza to, że na przykład po strzale z rakietnicy powstaje krater w ziemi lub dziura w ścianie. Zamiast ostrzeliwać przeciwnika na wieży, niszczymy cały budynek. Aby skrócić sobie drogę do wroga, za pomocą materiałów wybuchowych robimy dziurę w ścianie. Gdy za zamkniętymi drzwiami czekają na nas żołnierze korporacji, wiercimy otwór obok i przebijamy się na tyły wrogów. A jeśli ktoś do nas strzela, tworzymy sobie schronienie, używając materiałów wybuchowych.

Krajobraz zmieniamy nie tylko za pomocą potężnego uzbrojenia. Wykorzystujemy też marsjańskie pojazdy – górnicze świdry i maszyny bojowe. Te ciekawe rozwiązania podobają się **GROM**. Dzięki nim tępimy wrogów na wiele oryginalnych sposobów i urządzamy na



[1] Ang. Czerwona frakcja. Wymowa: red fakszyn

Red Faction

nich zasadzki. **GRY** mają nadzieję, że od tej pory podobne możliwości dadzą nam twórcy innych strzelanin.

INSTALACJA

Po włożeniu płytki do napędu uruchamia się program instalacyjny. Wybieramy folder, do którego zostaną skopiowane pliki z grą, ustalamy także, ile miejsca chcemy przeznaczyć na program. **GRY** dziwią się jednak, dlaczego pełna wersja Red Faction zajmuje na twardym dysku 1200 MB, zaś instalacja standardowa (a zarazem minimalna) niewiele mniej, bo aż 1020 MB . Dlatego **GRY** polecają wybór pełnej instalacji.

TECHNIKALIA

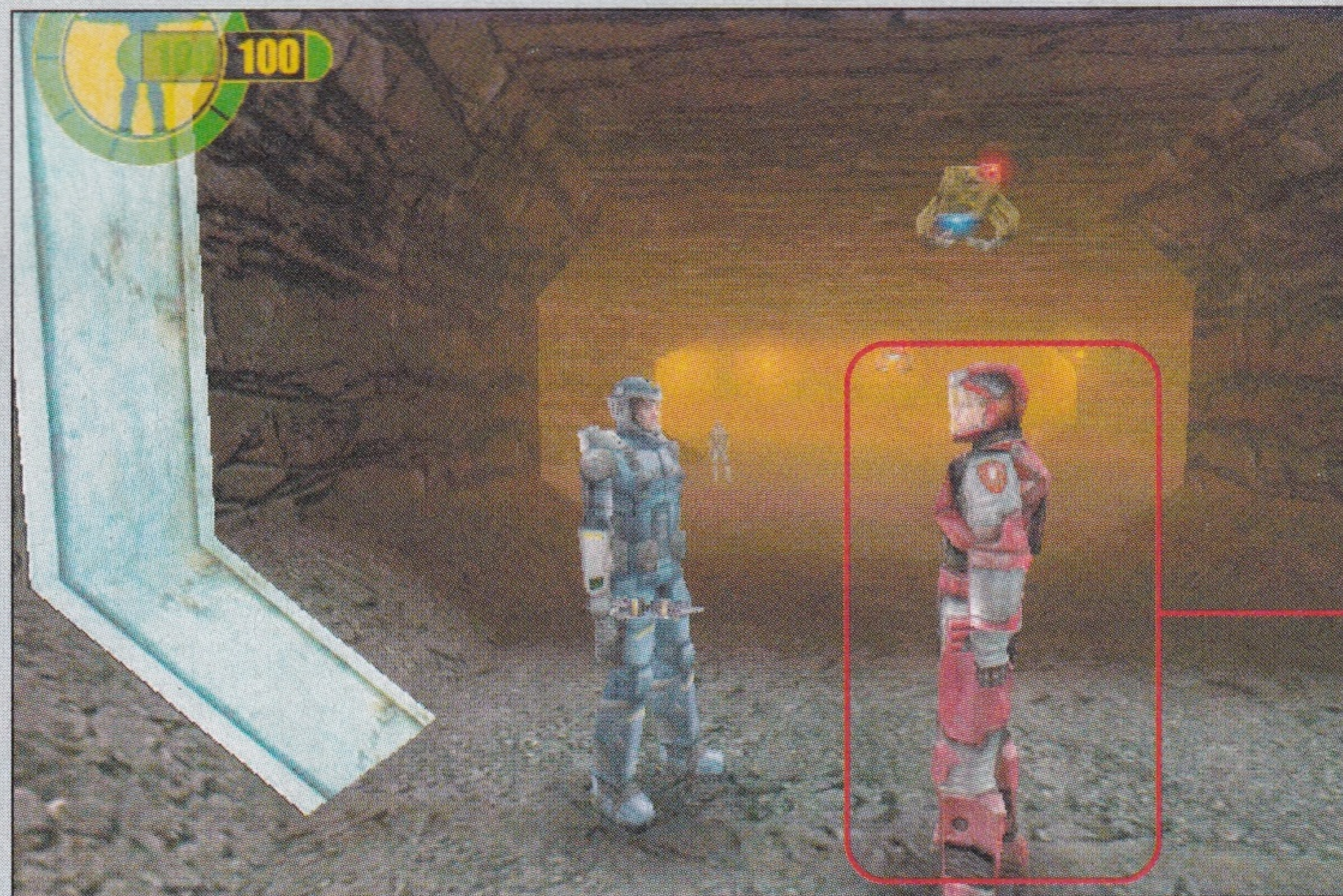
Gra wykorzystuje specjalny program nazywany Geo Mod. To dzięki niemu niszczymy ściany i wybijamy dziury w podłodze. Geo Mod został stworzony przez firmę Voli-

Ciężki karabin maszynowy jest celny. Kryjemy się przed jego ogniem i wykańczamy obsługę

PRZEBIEG



1 Gdy rozpoczynamy grę, jesteśmy zdani tylko na swój spryt. Pierwszą bronią, jaką znajdujemy, jest pałka ogłuszająca. Pokonujemy nią kilku pierwszych wrogów



2 Ubrani w czerwone kombinezony górnicy ● to nasi przyjaciele. Strzelamy uważnie, by ich nie trafić. Czasami potrzebujemy pomocy towarzyszy niedoli



3 Na początku nie mamy silnej broni, a dodatkowo brakuje nam amunicji. Dlatego nie strzelamy na oślep, ale starannie mierzymy w kolejnych przeciwników. Pamiętamy, że trafienie w głowę od razu eliminuje wroga



4 Szybko znajdujemy pojazdy. Choć nie zawsze musimy z nich korzystać, to przydają się, bo zapewniają nam dodatkową ochronę, a niektóre dysponują też potężną siłą ognia



5 Zamiast marnować pociski na przebicie twardego pancerza wozu, niszczymy kamienny pomost, po którym jedzie ●. Takich szerokich możliwości nie daje nam żadna inna strzelanina!

tion, która stworzyła przeboje takie jak dwie części kosmicznego symulatora Conflict: Freespace oraz gra fabularna Summoner. Red Faction jest pierwszą strzelaniną firmy i jak na początek wypada bardzo dobrze – doskonała gra akcji, w której myślenie jest mniej ważne od celnego oka.

Niestety grafika nie zachwyca szczegółowością – pomieszczenia są zbyt uproszczone, widzimy niewiele detali. Jednak mimo tego gra się doskonale. Ładnie opracowano modele postaci – widzimy, jak bohaterowie

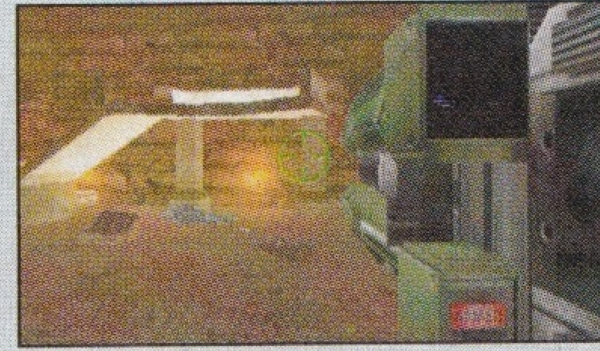
STEROWANIE

Lewy przycisk myszy – strzał
Prawy przycisk myszy – drugi rodzaj strzału
W – ruch do przodu
S – ruch do tyłu
A – ruch w lewo
D – ruch w prawo
Spacja – skok
C – kucnięcie
1 do 4 – wybór broni
Enter – manipulowanie otoczeniem, na przykład otwieranie drzwi
esc – przejście do menu gry

WIELKA DEMOLKA

Program Geo Mod to dzieło sztuki. W wielu grach niszczyliśmy elementy otoczenia, wybijaliśmy na przykład dziurę w ścianie, ale zawsze były to miejsca z góry określone przez programistów. Dzięki Geo Modowi dowolnie zmieniamy wszystko, co nas otacza, pod warunkiem, że dany element daje się zniszczyć (na przykład nie wysadzamy metalowych szyn) i oczywiście jeśli mamy wystarczającą ilość materiałów wybuchowych. Ta możliwość przydaje się w rozgrywce dla wielu graczy. Dzięki niej wymyślamy zupełnie nowe taktyki walki. Na przykład chowanie się za ścianą nie zapewnia już nam bezpieczeństwa, bo przeciwnik bez trudu przebija się przez mur.





Wystrzeliwujemy rakietę i dzięki temu bez trudu przebijamy się przez pokłady twardej skały

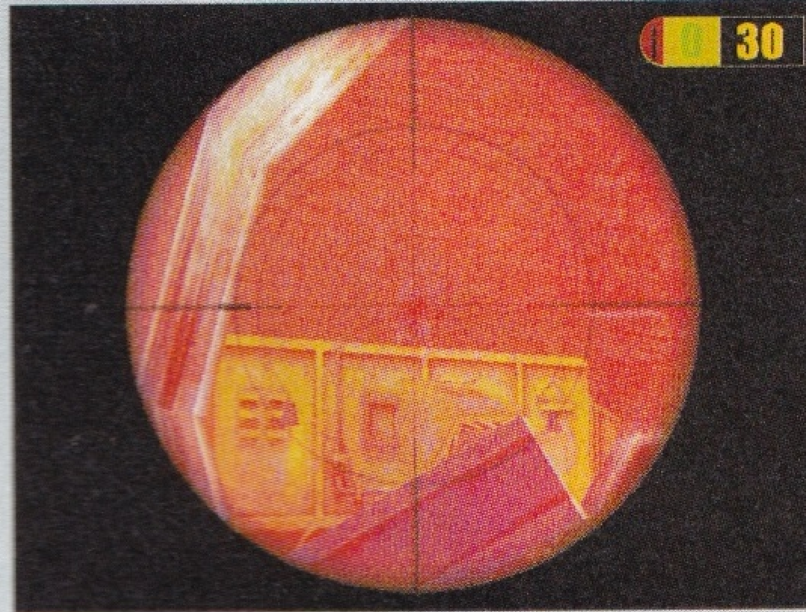
GRY



6 Z pływaniem nie mamy problemów. Gdy mamy na sobie kombinezon, nie martwimy się o powietrze. Jedyną bronią działającą pod wodą jest pistolet



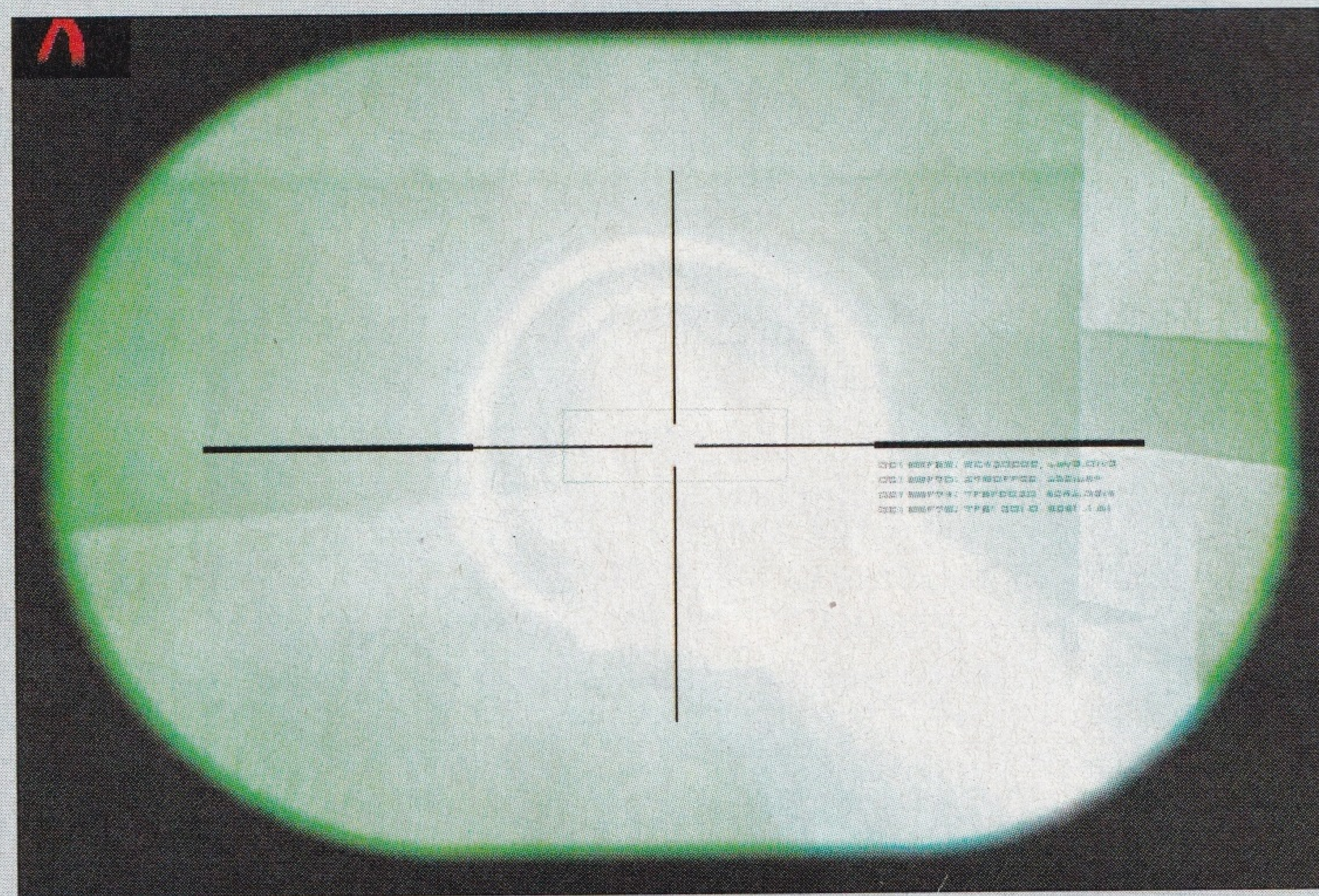
7 Wielki robot bojowy jest bardzo niebezpieczny. Pozbywamy się go natychmiast, bo inaczej poszatkuje nas ze swoich karabinów maszynowych



8 W grze znajdujemy kilka rodzajów broni snajperskiej. Karabin wolno strzela, ale jego luneta jest wyposażona we wzmacniacz światła



9 Oto efekt zniszczenia łodzi podwodnej. Autorom udało się wiarygodnie pokazać zgniatany ciśnieniem okręt



10 Jedną z najbardziej niezwykłych broni jest strzelający przez ściany railgun. Na jego wizjerze cele znajdujące się w środku celownika są podświetlane



11 Czasem przez chwilę szukamy przycisku, który otwiera drzwi. Nie rozwiązujemy jednak skomplikowanych zagadek – Red Faction to strzelanina, nie przygodówka



12 W kilku miejscach działamy w przebraniu. Unikamy innych ludzi, aby nas nie rozpoznali. Chowamy broń, bo inaczej każdy strażnik od razu otwiera do nas ogień



13 By nie dać się wykryć, chowamy ciała przeciwników. Podchodzimy do nich i naciskamy klawisz używania, a potem przenosimy w ustronne miejsce

Red Faction



Strażnicy Ultoru są bezwzględni i okrutni. Każdą próbę protestu rozwiązują na swój wypróbowany sposób – strzelając do górników

i przeciwnicy rozglądają się i poruszają gałkami ocznymi, zaś gdy mówią, otwierają i zamykają usta.

Efekty specjalne także prezentują się wybornie. Wybuchy rozrzucają dymiące odłamki kamieni, a kule rykoszetują wokół naszej głowy. Niesamowicie wyglądają też potężne eksplozje niszczące łodzie podwodne.

Poziomy zaprojektowane zostały ciekawie – oglądamy ponure wnętrza marsjańskich kopalń, biura i bazy korporacji Ultor, ciasne kwatery górników, trafiamy nawet w przestrzeń kosmiczną! Rozgrywka nie polega tylko na bezmyślnym strzelaniu – czasem potrzebujemy czyjejś pomocy.

Ciekawą grafikę uzupełnia świetna muzyka. Nastrojowe utwory dodają grze uroku. Odgłosy strzałów z broni są dopracowane i brzmią realistycznie. W porównaniu z konkurencją program gry wykonany jest na przyzwoitym poziomie, choć bez rewelacji – jego główną zaletą jest możliwość demolowania otoczenia.

WERDYKT

Red Faction to ciekawa propozycja dla każdego miłośnika strzelanin. **GRY** szczególnie wysoko cenią to, że wprowadza ona nowe pomysły do nieco skostniałego gatunku. Podziwiamy ładną grafikę i dobry dźwięk, ale razi nas monotonny wystrój wnętrz i brak szczegółów. Mamy nadzieję, że następna część gry będzie lepsza. Program Geo Mod na pewno zostanie wykorzystany do stworzenia innych ciekawych strzelanin.

Red Faction zapewnia nam wiele godzin zabawy, jednak jej największą wadą jest brak polskiej wersji językowej. Natomiast wielką zaletę stanowi niska cena. Gra wydana na dwóch płytkach kosztuje zaledwie 49 złotych! Brawa dla polskiego wydawcy.

DETALE

W górnym lewym rogu ekranu widzimy wskaźnik pokazujący stan zdrowia i pancerza naszego bohatera. Na szczęście przeciwnicy często zostawiają ochronne skafandry



By wybrać broń, wciskamy klawisz jej kategorii tak długo, aż zostaje podświetlona. Dzięki temu nie zapamiętujemy wielu klawiszy – wszystkie typy broni mamy pod 1 2 3 oraz 4

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98** — SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Red Faction

Producent: **THQ/Volition, Inc.**

Wydawca w Polsce: **Licomp Empik Multimedia**



wersja na PlayStation	brak
wersja na PlayStation 2	jest
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	od 18 lat
poziom trudności	dla początkujących

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**bardzo dobra**	**5,00**
RED FACTION		Szybka i efektowna strzelanina, pełna zaskakujących pomysłów i zwrotów akcji. Podoba się nie tylko fanom gatunku	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,33**
Serwis telefoniczny	2%	(0 prefiks 22) 642 81 65	3
Serwis online	1%	www.lem.com.pl	4
INSTALACJA	**9,4%**	**bardzo dobra**	**4,67**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (1020 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (>0 MB)	3
Podręcznik	2%	dobry	4
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**dobry**	**3,83**
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**bardzo dobra**	**5,00**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura, dżojstik	5
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	duża	4
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**dostateczna**	**3,00**
Jakość grafiki	2%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	2%	bardzo dobre	5
Dialogi mówione	2%	angielskie	3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	dobry	4
Regulowany stopień trudności	2%	brak	1
Język gry	2%	angielski	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/trzydziestu dwóch	
Ocena częściowa	**100%**	**bardzo dobra**	**4,66**
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**bardzo dobra** ←	**4,66**
CENA/JAKOŚĆ		**bardzo dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**49 zł**		
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**43 zł** Play, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 832 54 30		
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	49 zł/4,66 = 10,51 = bardzo dobra		

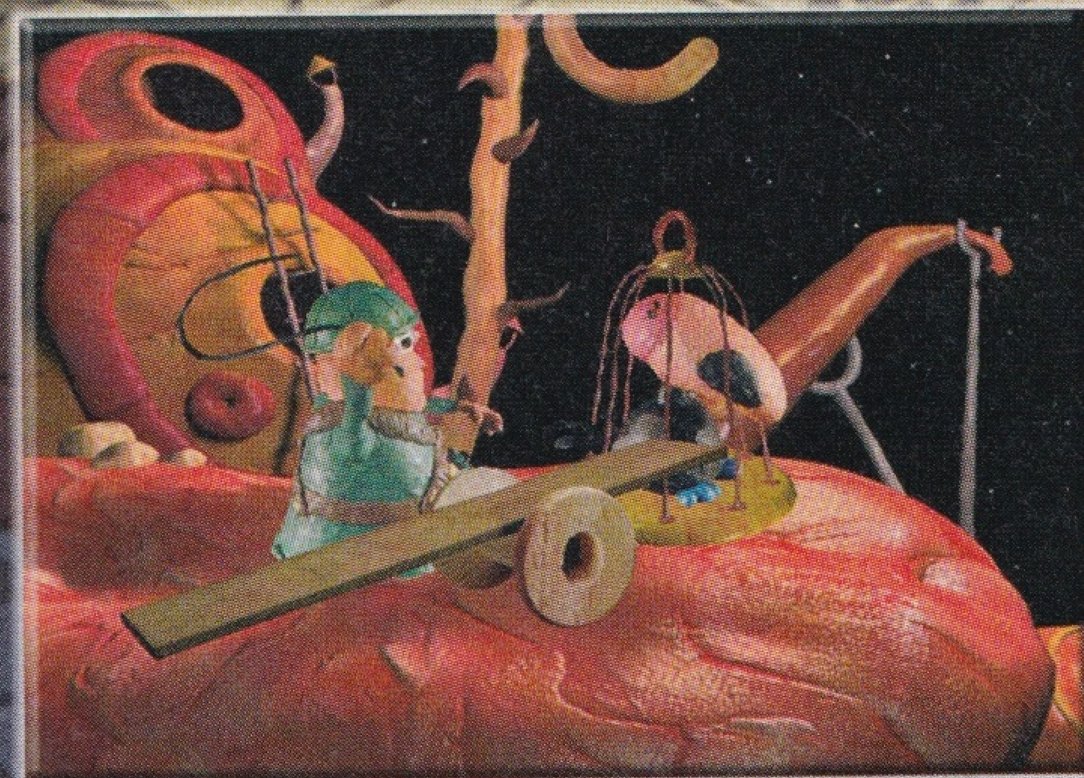
JUŻ W SPRZEDAŻY

Nie wszystko Glina co się świeci

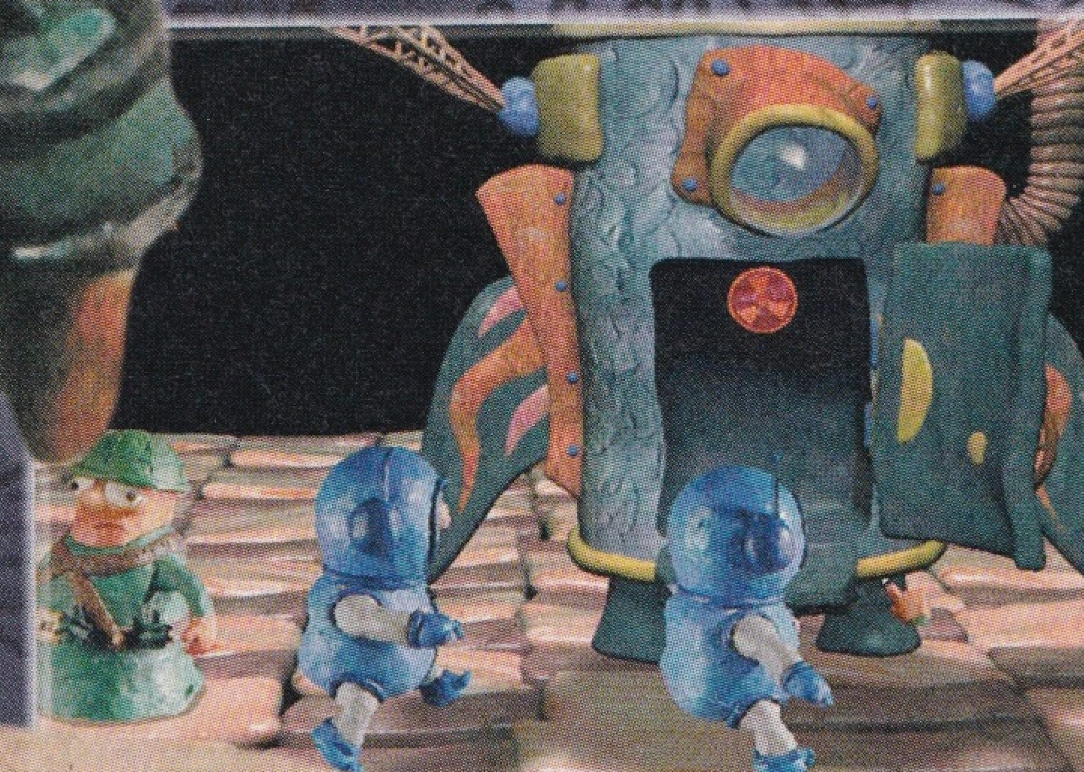
CENA 49,90

AGENT GLINIARZ

Agent Intergalaktycznych Służb Specjalnych wyrusza na poszukiwania złotej bili, którą zgubił jego przełożony. Owa bila to jedyna w całej grze rzecz, nie zrobiona z... gliny! W takich bowiem, glinianych realiach osadzona jest akcja gry AGENT GLINIARZ, utrzymanej w konwencji przygodówki. Do przejścia jest 31 plansz, a na każdej z nich ciekawe zagadki, których rozwiązanie da mnóstwo satysfakcji zarówno najmłodszym, jak i nieco starszym graczom. A to wszystko w wielokolorowej szacie graficznej i z ogromną dawką „glinianego", niepowtarzalnego humoru! I co nie mniej ważne - gra ma bardzo niskie wymagania sprzętowe: Pentium 133, 16 Mb RAM, akcelerator 3D zbędny.







HOGA.PL GRY KOMPUTEROWE

„Niepowtarzalny, gliniany klimat rozśmieszy każdego!"
www.gry.hoga.pl

SECRET SERVICE

„Gliniany świat wygląda niesamowicie!"
Secret Service 11/2001

Szukaj w sklepach z grami i hipermarketach

e-mail: manta@manta.com.pl
www.manta.com.pl









Copyright 2001 1C Company. All rights reserved.
1C name and logo are registred trademarks of 1C Company.
Manta Multimedia jest zastrze onym znakiem firmy MANTA Bogdan Wiciński.

Operation Flashpoint

Cold War Crisis[1]

Gra zręcznościowo-strategiczna na PC |

Wystarczy przez kilka chwil pograć w Operation Flashpoint, żeby przekonać się, że życie żołnierza nie wygląda tak jak w strzelaninach

TREŚĆ GRY

Akcja gry toczy się na małym archipelagu, w którego skład wchodzą trzy wyspy: Malden, Everon i Kolgujev. Jest rok 1985. Michaił Gorbaczow dochodzi do władzy i ogłasza pierestrojkę (po polsku: przebudowę). W komunistycznej Rosji przeprowadzone zostaną demokratyczne reformy.

Wcielamy się w szeregowca, który pełni służbę w armii amerykańskiej. Niespodziewanie archipelag zostaje zaatakowany. Początkowo nie wiemy, kim jest przeciwnik, który wykorzystuje radziecki sprzęt wojskowy. Wkrótce okazuje się, że zaatakowali nas rosyjscy żołnierze popierający zbuntowanego generała, który chce obalić Gorbaczowa.

Operation Flashpoint to rozbudowany symulator pola walki. Czujemy się w nim jak prawdziwi żołnierze w czasie wojny. Jeśli widzimy jakiś pojazd, wsiadamy do niego i odjeżdżamy. Ktoś zostawił helikopter? Już po chwili wzbijamy się w powietrze. Wykorzystujemy czołgi, dżipy, a nawet cywilne samochody. Zaczynamy jako szeregowiec, potem zostajemy oficerem. Wcielamy się też w żołnierza sił specjalnych, dowódcę czołgu, pilota helikoptera i samolotu!

STEROWANIE

Lewy przycisk myszy – strzał

Prawy przycisk myszy – przybliżenie, namierzenie celu

W/S – ruch do przodu/do tyłu

A/D – ruch w lewo/prawo

Q – kucanie

Z – położenie się

shift – przyśpieszenie

R – przeładowanie broni

Spacja – zmiana broni

/ – podświetlenie opcji z menu działania

Enter – otwarcie/zatwierdzenie opcji w menu działania

Na klawiaturze numerycznej:

Enter – włączenie kamery za plecami bohatera

del – widok taktyczny

INSTALACJA

Po włożeniu płytki do napędu automatycznie uruchamia się program instalacyjny. Operation Flashpoint

LATAJĄCY SAMOCHÓD



W grze zdarzają się zabawne błędy. Ta czarna plamka to samochód terenowy UAZ, który po trafieniu rakietą zostaje wyrzucony na 100 metrów w górę, a potem spada i odbija się jak gumowa piłeczka. Na szczęście takich wpadek jest niewiele

[1] Ang. Operacja punkt zapalny: Kryzys zimnowojenny. Wymowa: operejszyn fleszpojnt: kold łor krajzis. Zimną wojną nazywano stan napięcia pomiędzy USA i Związkiem Sowieckim po drugiej wojnie światowej

PRZEBIEG GRY



1 Przed każdą misją oglądamy filmy, które zostały zrealizowane za pomocą programu gry. Mimo to wyglądają doskonale i szybko wprowadzają nas w fabułę. Na początku rozgrywki zapoznajemy się z bohaterami kampanii



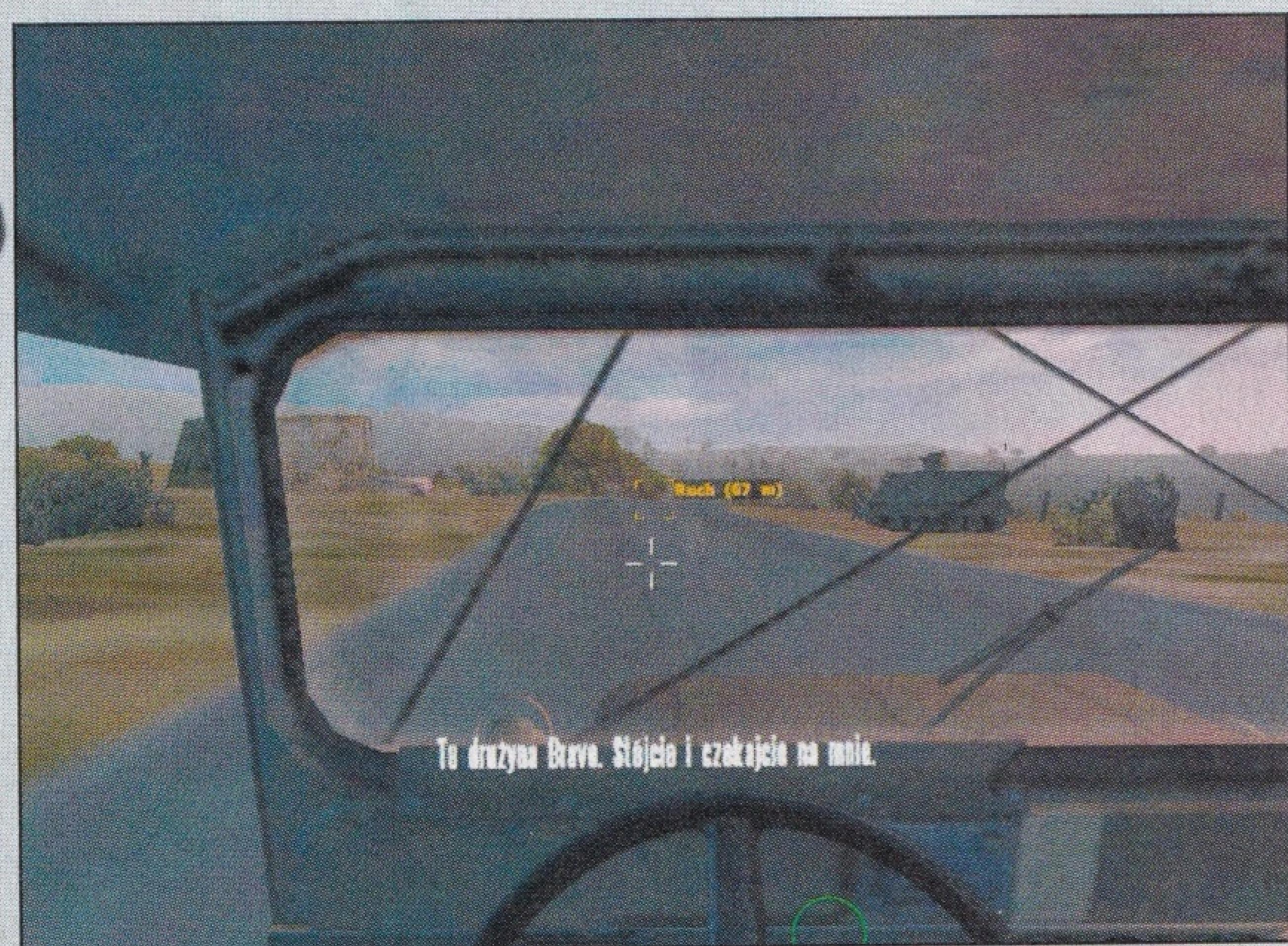
2 Przed każdą misją czytamy odprawę i oglądamy mapę. Sprawdzamy, gdzie zaczynamy misję i gdzie znajdują się cele. Wywiad informuje nas też o przeciwniku



3 Większą część gry spędzamy, wykonując rozkazy. Reagujemy szybko i nie dyskutujemy – przecież to wojna. Trzymamy się blisko członków naszego oddziału



4 Wyrzutnia rakiet to jedyna broń, którą niszczymy opancerzone cele. Pamiętamy, że pancerz każdego pojazdu jest z tyłu cieńszy. Wykorzystujemy to!



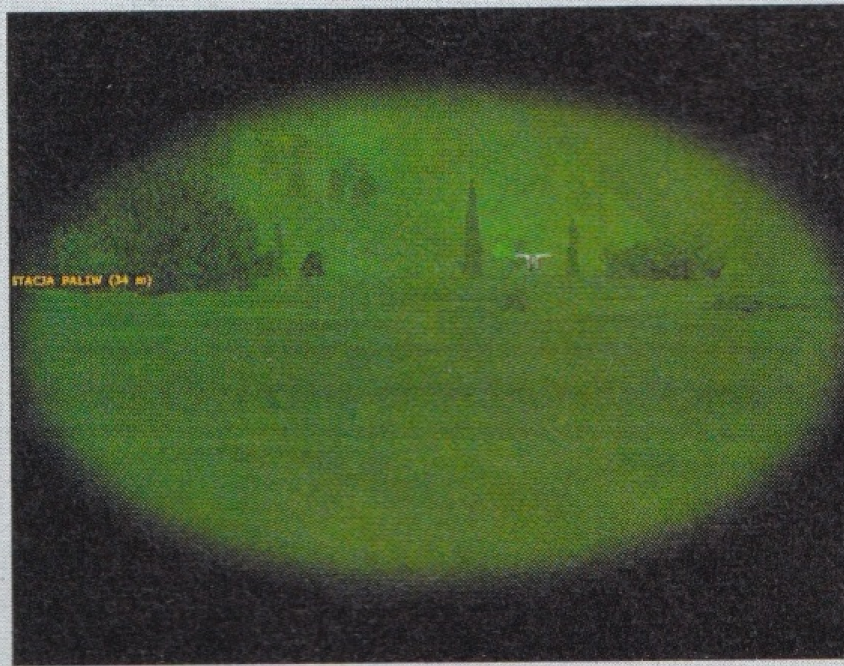
5 Pojazdami steruje się prosto, jednak właściwe ich wykorzystanie na polu bitwy nie jest już takie łatwe. Zanim nauczymy się dowodzić czołgiem, wiele razy ładujemy stan gry od nowa



6 Żołnierze wiedzą, jak wielkie znaczenie ma wsparcie kawalerii powietrznej. Helikoptery są uniwersalne i dysponują dużą siłą ognia. Jedynym zagrożeniem są dla nich działka przeciwlotnicze



7 Gdy obejmujemy dowództwo, gra zmienia się. Nie szarżujemy – jesteśmy odpowiedzialni za cały oddział. Korzystając z widoku taktycznego, wydajemy rozkazy



8 Misje specjalne są ciekawe. Jako komandos przekradamy się przez linie wroga i prowadzimy działania dywersyjne. To trudne i niebezpieczne wyzwanie



9 Snajper w przebraniu maskującym nie różni się od zwykłego krzaka. Po oddaniu strzału zmieniamy pozycję, aby przeciwnik nas nie namierzył



Operation Flashpoint to połączenie strzelaniny, symulatora samochodu, helikoptera i czołgu oraz wojennej gry taktycznej

Operation Flashpoint: Cold War Crisis

zajmuje na dysku minimum 520 MB. Po skopiowaniu plików gry instalator pyta, czy mamy najnowsze sterowniki Direct X. Jeśli nie jesteśmy pewni, instalujemy ich aktualną wersję 8.0a.

TECHNIKALIA

Pierwszy kontakt z grą jest oszałamiający. Przed nami rozciąga się rozległa przestrzeń porośnięta krzakami i drzewami. Widzimy domy, ludzi, którzy wyglądają i zachowują się jak żywi, przepiękne lasy... Każdy pojazd i cały ekwipunek żołnierzy wzorowany jest na prawdziwym sprzęcie wojskowym. Grafika zasługuje na najwyższe uznanie. Rzadko podziwiamy w grach tak piękne wschody słońca.

Wszystkie obiekty wykorzystujemy jako osłonę. Postacie żołnierzy poruszają się realistycznie, jedynie wsiadając do pojazdów wojacy po prostu nagle znikają.

Efekty dźwiękowe i głosy także są na dobrym poziomie. Niestety polska wersja językowa jest fatalna! W kilku miejscach pozostawiono czeskie znaki (autorami gry są Czesi), a jakość tłumaczenia jest marna. Wygląda na to, że tłumacz nie tylko nie zna terminologii wojskowej, ale również ma problemy z angielskim (bądź czeskim). W tej sytuacji należy się cieszyć, że na język polski przełożono tylko napisy.

WERDYKT

Operation Flashpoint w nowatorski sposób łączy elementy strzelaniny, symulacji, a nawet strategii czasu rzeczywistego. Jest dopracowany i świetnie przemyślany, a także bardzo realistyczny. Jego jedynym poważnym minusem jest niestarannie przygotowana polska wersja. **GRY** z przekonaniem polecają Flashpointa miłośnikom gier wojennych.

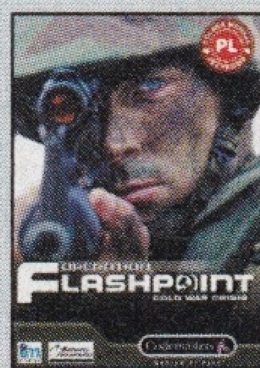
DETALE



Gdy dowodzimy, na dole widzimy nasz oddział ●. Żołnierzy wybieramy klawiszami funkcyjnymi od [F1] do [F12]. Cały oddział zaznaczamy, naciskając klawisz [~].
Rozkazy ● pojawiają się, gdy wybieramy żołnierza. Wydajemy je, naciskając klawisz od [1] do [0]. W ten sposób szybko zmieniamy formację i sposób zachowania naszych ludzi

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Operation Flashpoint: Cold War Crisis

Producent: **Bohemia Interactive**

Wydawca w Polsce: IM Group



wersja na PlayStation	brak
wersja na PlayStation 2	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	od 15 lat
poziom trudności	dla zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**celująca**	**6,00**
OPERATION FLASHPOINT COLD WAR CRISIS		Unikatowa gra łącząca odległe gatunki i nie tracąca przy tym grywalności. Największa szkoda, że polska wersja jest tak marna	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,33**
Serwis telefoniczny	2%	(0 prefiks 22) 868 52 69	3
Serwis online	1%	www.imgroup.pl	4
INSTALACJA	**9,4%**	**celująca**	**5,57**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (720 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 MB)	6
Podręcznik	2%	bardzo dobry	5
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**dobry**	**3,50**
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium II 350/64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**bardzo dobra**	**4,75**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura, dżojstik	5
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	ogromna	6
Zapis stanu gry	1%	tylko w niektórych miejscach	3
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**celująca**	**5,50**
Jakość grafiki	2%	celująca	6
Dźwięk i muzyka	2%	celujące	6
Dialogi mówione	2%	angielskie	3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	celujący	6
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	polski	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/128 osób	
Ocena częściowa	**100%**	**celująca**	**5,50**
Punkty dodatnie/ujemne		błędy w polskiej wersji	-0,2
OCENA JAKOŚCI		**bardzo dobra ←**	**5,30**
CENA/JAKOŚĆ		**bardzo dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**99 zł**		
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**83 zł** Merlin, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 607 79 92		
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	99 zł/5,30 = 18,68 = bardzo dobra		

To nie jest zwykły wyścig, to

WYŚCIG WYKRĘTÓW

Masz odwagę do niego stanąć?

już w sprzedaży

CENA 49,90

To niesłychanie dynamiczna gra, w której trzeba się ścigać z nieprzebierającymi w środkach dziwolągami. Są strzały, wybuchy i rzucanie mocnych czarów. Oprócz samego ścigania trzeba pamiętać o uzupełnianiu amunicji, upgrade'owaniu osobliwych bolidów i regenerowaniu sił. A to wszystko w ślicznej i kolorowej szacie graficznej, zasilanej niebywale szybkim enginem 3D.







K-D LAB
www.kdlab.com

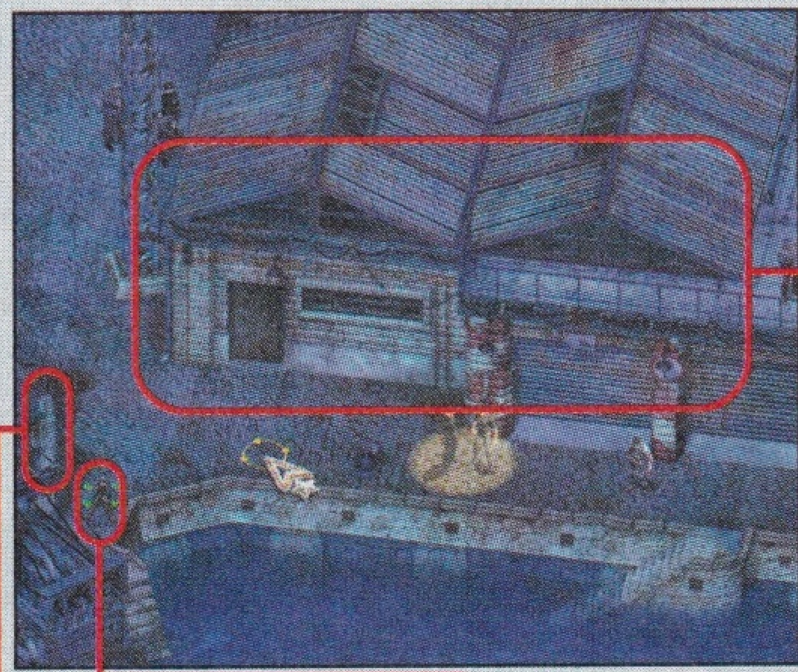




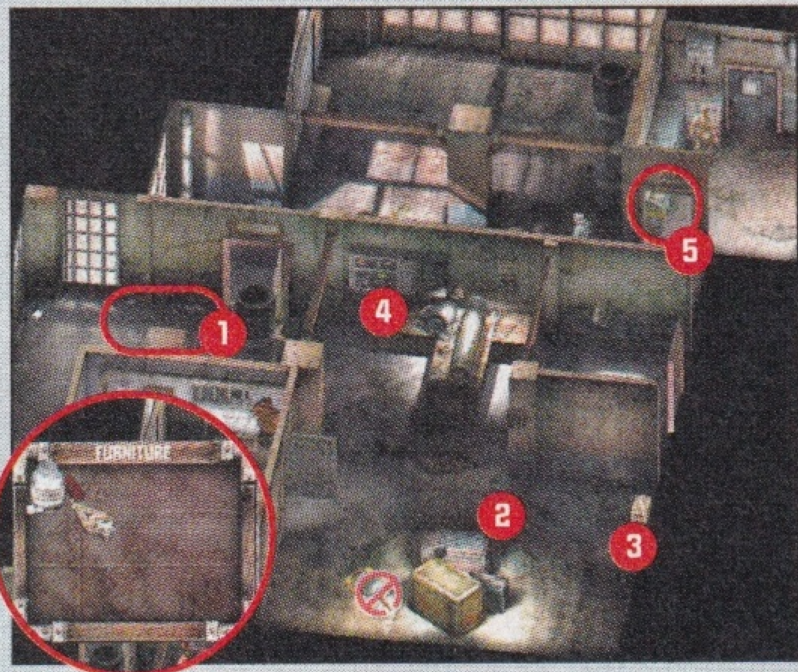
www.manta.com.pl
e-mail: manta@manta.com.pl

Copyright 2001 K-D Lab. All rights reserved.
K-D Lab name and logo are registred trademarks of K-D Lab.
Manta Multimedia jest zastrzeżonym znakiem firmy MANTA Bogdan Wiciński.

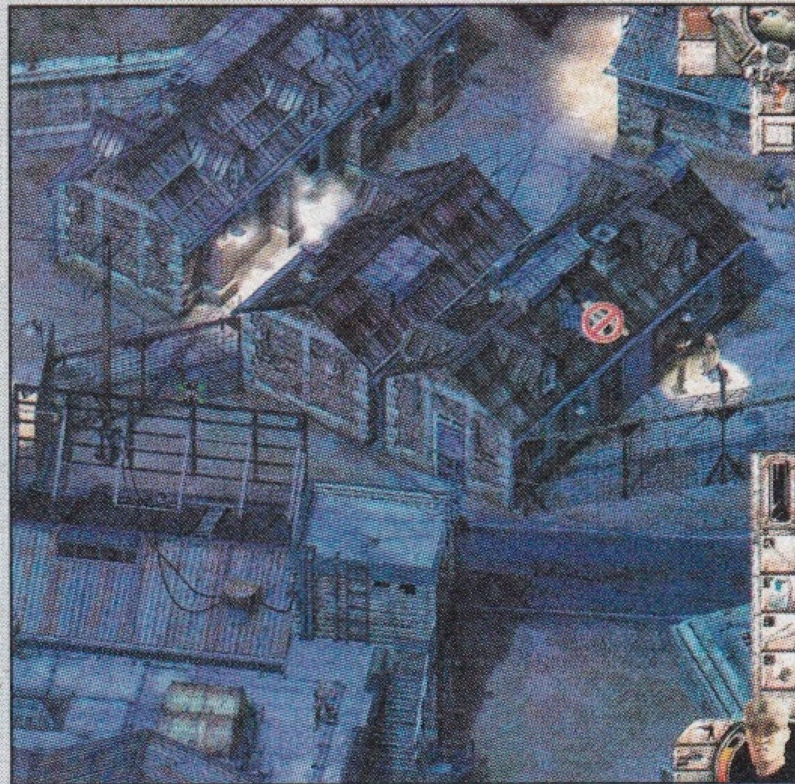
PRZEBIEG GRY



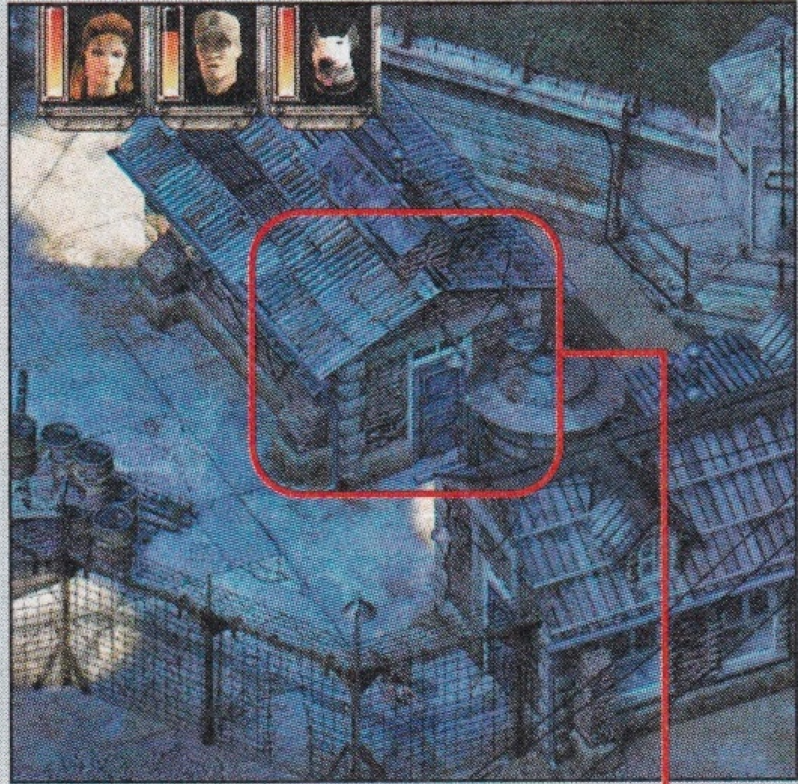
1 Nasz złodziej Lupin ● po wyjściu z wody idzie do budynku, gdzie więziony jest ranny żołnierz ●. Później podążą do domu ●, w którym ukrywa się Natasha



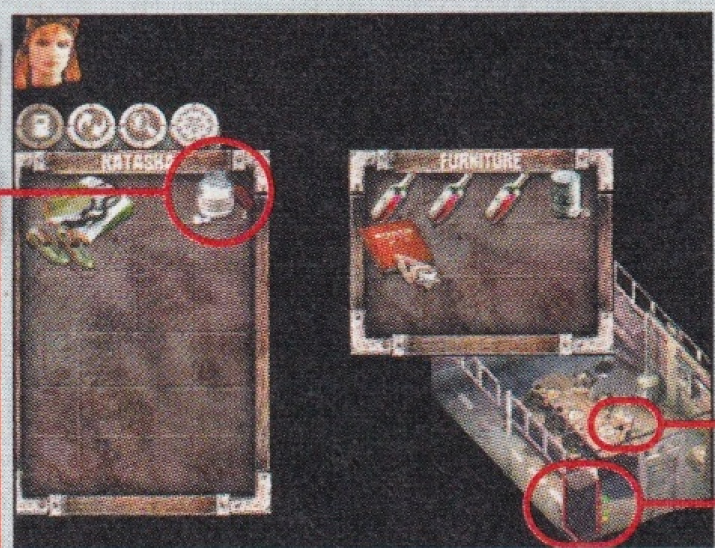
2 Ogłuszamy strażnika ❶, robotnika ❷ i zabieramy mięso ze skrzynki ❸. Wchodzimy do pokoju Natashy i rozmawiamy z nią. Agentka dołącza do nas. Wysyłamy ją do szafki ❹ po pigułki nasenne. Przekradamy się do rozdzielni ❺ i odłączamy zasilanie ogrodzenia prądem



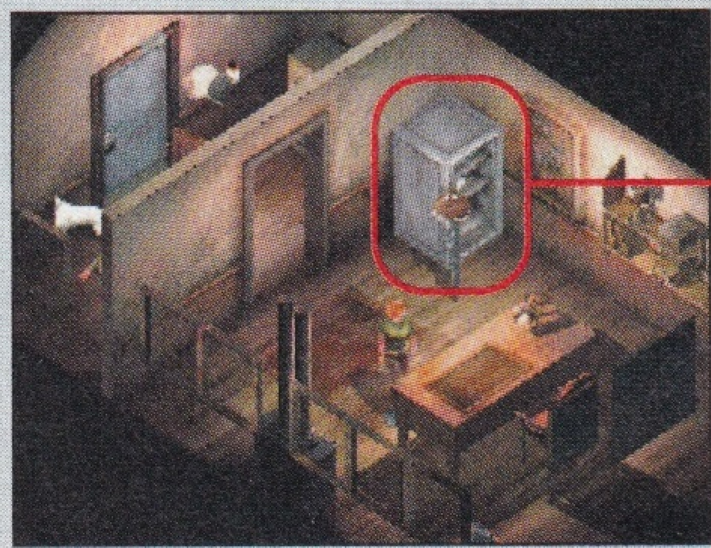
3 Nożycami zdobytymi od ogłuszonego wartownika wycinamy w siatce dziurę, przez którą przechodzi Natasha. Kręcącego się w pobliżu psa częstujemy mięsem – teraz nie pogryzie on Lupina



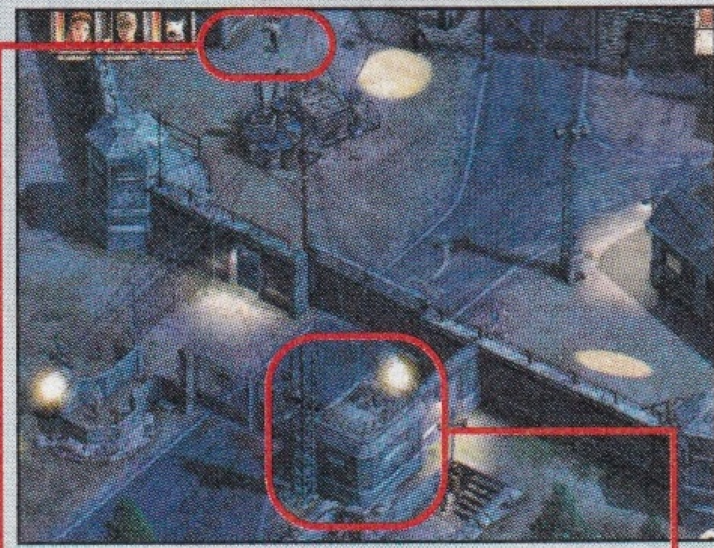
4 Natasha wchodzi do budynku ●, gdzie przesiaduje adiutant generała. Ma on komplet oficerskich kluczy otwierających wszystkie drzwi w bazie, w tym drzwi do pomieszczeń generała



5 W szafie znajdujemy fragment fotografii ●. Po jej skompletowaniu dostajemy dodatkowe zadanie. Natasha zatruwa wino pigułkami ●. Wrogowie padają pod stół, a agentka przeszukuje adiutanta ●



6 Przeprowadzamy żołnierzy do baraku generała. Natasha wywołuje go do telefonu, a Lupin kradnie Enigmę z sejfu ●. Zamiast tego możemy pobić generała i towarzyszącego mu SS-mana



7 Natasha wchodzi do radiostacji ●, używając kluczy. Nadaje meldunek i odbiera rozkazy. Z Lupinem idzie do baraku ●. Lupin chowa się pod łóżko i czeka na innych komandosów. Z nimi wykona następną misję

Commandos 2[1]

Gra strategiczna na PC | Komandosi znów wkraczają do akcji, by ocalić świat przed faszystowskim zagrożeniem!

Ściągawka na stronie 58

TREŚĆ GRY

Druga wojna światowa trwa od dwóch lat. Anglia jest zagrożona inwazją, a koalicja antyhitlerowska przeżywa ciężkie chwile na frontach. Stajemy na czele grupy żołnierzy wyszkolonych do działań dywersyjnych na tyłach wroga.

Skład naszego oddziałku zmienia się w każdej misji i nie mamy na niego wpływu. Dobiera go dowództwo w zależności od czekających zadań. Do naszej drużyny należą: komandos, czyli tak zwany zielony beret, specjalista od materiałów wybuchowych, snajper, kierowca, nurek, złodziej,

[1] Ang. Komandosi; Wymowa: komendos

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – wskazanie celu ruchu, akcji
- Prawy przycisk myszy – wskazanie postaci, anulowanie akcji
- [1] do [9] – wybór komandosa
- [F2] do [F7] – podział ekranu na okna
- Spacja – pozycja leżąca/stojąca komandosa
- [W] – zbadanie wskazanej skrzyni lub półki
- [?] – pokazanie/ukrycie panelu kontrolnego
- [tab] – pole widzenia nieprzyjaciela
- [shift] + Lewy przycisk myszy – wykonanie akcji
- [+] – zbliżenie
- [–] – oddalenie
- [←][→][↑][↓] – przesuwanie mapy
- [tab] i [←][→][↑][↓] – obracanie mapy

uwodzicielka, szpieg i pies. Wyposażenie dywersantów także zmienia się zależnie od zadań. Część ekwipunku zwykle zdobywamy podczas akcji.

Do wykonania mamy 10 podstawowych misji i dodatkowe zadania stanowiące premię za dokumenty zbierane podczas rozgrywki. Trafiamy do północnej i zachodniej Europy oraz do Azji południowo-wschodniej. Strefa klimatyczna, w której działamy, wpływa na stan zdrowia komandosów. Na przykład zbyt długie przebywanie na mrozie bez ubrania kończy się ich śmiercią.

Misje trwają długo, choć tereny działań nie są rozległe. Zadania, które otrzymujemy podczas odprawy, nie zawsze jasno określają, jak postępować w czasie misji.

INSTALACJA

Po włożeniu płytki do napędu CD-ROM uruchamia się program instalacyjny gry. Na pierwszej planszy klikamy na Next, a potem potwierdzamy znajomość licencji, klikając na Yes. Wybieramy katalog, do którego zostaną skopiowane pliki i rozmiar instalacji. Minimalna instalacja zajmuje aż 1,5 GB!

Potem program kopiuje pliki na dysk. Jeśli chcemy zainstalować sterowniki DirectX 8.0, nie chowamy drugiej płyty, bowiem po zakończeniu instalacji program prosi o włożenie jej do napędu.

TECHNIKALIA

Commandos 2 ma ładną grafikę. Oglądając scenę z dowolnej strony, łatwo zauważamy przeciwnika ukrywającego się za załomem muru. Niestety gdy zbliżamy obraz, grafika rozmazuje się i widzimy duże piksele.

Komandosi skradają się, czołgają, przywierają do ściany, by uniknąć wykrycia, wspinają się po murach. Używają kilkunastu rodzajów broni, rozmaitych pojazdów, a także żywności, leków, pigułek nasennych i trucizny.

Niestety obsługa gry jest fatalna! Polecenia, które wydajemy za pomocą myszy: wybieranie obiektów i wskazywanie celu są umieszczone pod innymi przyciskami myszy, niż zazwyczaj w grach strategicznych. Gra nie została przetłumaczona na polski. W dodatku wszystkie odprawy opisujące stawiane przed nami zadania czyta angielski lektor, więc jeśli nie znamy tego języka, nie rozumiemy, o co chodzi w danej misji, bo wydawca nie podał treści odpraw w instrukcji.

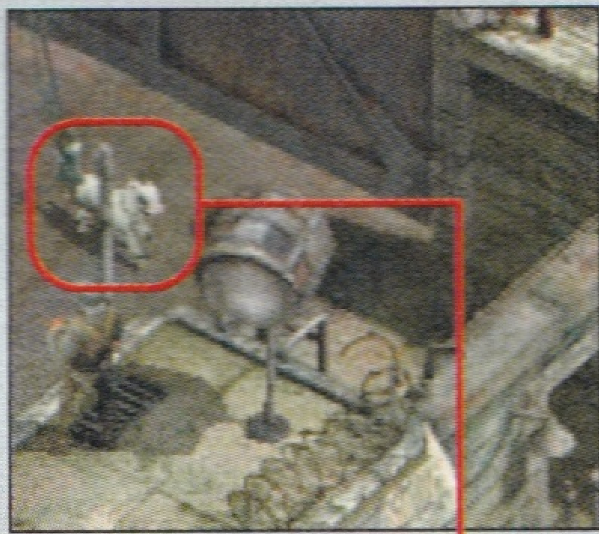
WERDYKT

W porównaniu z pierwszą częścią gra daje nam dużo większą swobodę w wyborze środków do realizacji naszego zadania. Rozgrywka nie jest łatwa, ale wciągająca. Największy minus to brak polskiej wersji językowej.

DETALE



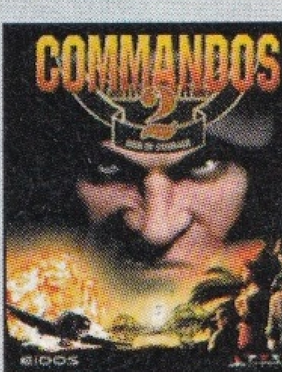
Thomas „Inferno" Hancock nie tylko wykrywa i rozbraja miny, ale także zbiera je i kładzie w nowym miejscu



Whiskey to bullterier, który przenosi meldunki przez najpilniej strzeżone pozycje wroga

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Commandos 2



Producent: **Pyro Studios**

Wydawca w Polsce: IM Group

wersja na PlayStation	brak
wersja na PlayStation 2	zapowiadana
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	od 15 lat
poziom trudności	dla zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**dobra**	**4,00**
		Długo oczekiwany następca przebojowej gry nie zawodzi nadziei, ale i nie jest rewolucyjny. Bardzo brakuje polskiej wersji	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,33**
Serwis telefoniczny	2%	(0 prefiks 22) 868 52 69	3
Serwis online	1%	www.imgroup.pl	4
INSTALACJA	**9,4%**	**bardzo dobra**	**5,36**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (1,5 GB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 kB)	6
Podręcznik	2%	dobry	4
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**dobry**	**4,33**
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**dobra**	**4,00**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	mała	2
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**dobra**	**4,17**
Jakość grafiki	2%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	2%	dobre	4
Dialogi mówione	2%	angielskie	3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	celujący	6
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	angielski	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/ośmiu	
Ocena częściowa	**100%**	**bardzo dobra**	**4,38**
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	**dobra**	**4,38**
CENA/JAKOŚĆ	**dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**129 zł**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**107 zł** Merlin, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 607 79 92	
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	129 zł / 4,38 = 29,45 = dobra	

Roland Garros French Open

Gra sportowa na PC | Ta gra daje przedsmak tenisa na światowym poziomie. Gramy na słynnych kortach Stanów Zjednoczonych, Francji, Anglii, i Australii, rywalizując z największymi gwiazdami tego sportu

TREŚĆ GRY

Zaczynamy jako mało doświadczeni tenisiści. Naszym celem jest zdobycie tytułu mistrzowskiego na każdej z czterech klas nawierzchni kortów.

Uczestniczymy w licznych turniejach, w których mierzymy się z coraz lepszymi zawodnikami. Zwycięstwa w kolejnych meczach otwierają nam drogę do nowych kortów i groźniejszych przeciwników. W finale walczymy ze światową czołówką pań i panów. Jednak zaczynamy od trenowania odbić z automatem rzucającym piłki.

Rozgrywki toczą się nie tylko na kortach Rolanda Garrosa[1] we Francji, ale także w Anglii, Stanach Zjednoczonych i Australii. Gramy w dzień i przy sztucznym świetle. Reguły gry odpowiadają prawdziwym przepisom – mecz trwa od jednego do trzech setów, z których każdy powinno się wygrać z przewagą co najmniej dwóch gemów.

Jeśli nudzi nas granie w tenisa, przechodzimy do części encyklopedycznej gry, w której czytamy biografie gwiazd tenisa i oglądamy zdjęcia z kortu i ceremonii wręczania nagród.

INSTALACJA

Po włożeniu płytki do napędu uruchamia się program instalacyjny gry. Na pierwszym ekranie wybieramy Setup, a na następnym klikamy na Next. W kolejnym oknie wybieramy folder, do którego zostaną skopiowane pliki z grą – zajmują one aż 800 MB na twardym dysku. Po zakończeniu kopiowania plików program wraca do pierwszego ekranu, gdzie klikamy na drugą opcję od góry i zaczynamy zabawę.

TECHNIKALIA

Grafika jest przeciętna. Zawodnicy poruszają się sztywno, dużo lepiej prezentują się podczas walki na korcie, gdy zadziwiają nas wymyślnymi odbiciami piłki, na przykład tyłem spomiędzy nóg.

Muzyka jest na tyle cicha, że nie zwracamy na nią uwagi. Nastrój skupienia i wyczekiwania to tylko jeden z dobrze oddanych elementów gry. Należą do nich także sędziowie proszący kibiców o zajęcie miejsc, mówiący z obcym akcentem lub w języku kraju, z którego pochodzą. Ciekawie prezentują się także powtórki każdej akcji. Niestety ujęcia kamery często są w nich źle dobrane.

GRY martwi fakt, że nie mamy żadnego wpływu na charakterystyki naszego zawodnika. Wybieramy jedynie

Fot: AF PAP

André Agassi triumfował na kortach Rolanda Garrosa w 1999 roku

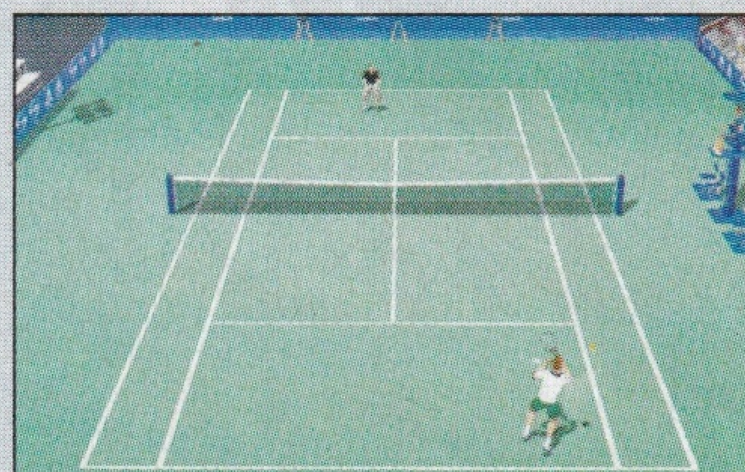
PRZEBIEG GRY



1 Podczas wyboru zawodnika zmieniamy mu tylko imię i nazwisko. Jego umiejętności nie rozwijają się podczas rozgrywki



2 Najtrudniejszym elementem gry jest serw – staramy się opanować go do perfekcji. W meczach z trudnymi przeciwnikami asy serwisowe to jedyny sposób na zwycięstwo



3 Gracze sterowani przez komputer prezentują różne style gry: jedni lubią długie wymiany piłek z głębi kortu, inni szybko biegną pod siatkę, by zakończyć akcję efektownym smeczem



4 Po każdej rozegranej piłce oglądamy powtórkę. Jednak spora część ujęć nie pokazuje dobrze tego, co się wydarzyło na korcie. Na szczęście powtórkę da się przerwać

[1] Ang. Roland Garros: Otwarte mistrzostwa Francji. Wymowa: rolą garo: frencz ołpen. Roland Garros to francuski lotnik z pierwszej wojny światowej, na którego cześć nazwano korty w Paryżu

2001



nazwisko tenisisty. Natomiast sterowanie jest proste. Za pomocą zaledwie sześciu klawiszy obsługujemy dziesięć odbić i łatwo przekonujemy się, na czym polega zagranie dobrego serwu i asa serwisowego, returnu czy też smecza.

WERDYKT

Najnowszy symulator tenisa firmy Cryo podoba się miłośnikom tego sportu. Co prawda nie ma w nim fajerwerków, zaś drobne błędy irytują nas, jednak wyboru i tak nie mamy. Roland Garros 2001 to obecnie jedyna na polskim rynku gra wprowadzająca nas w tajniki tenisa.

DETALE



Encyklopedia prezentuje najlepszych światowych tenisistów. Niestety nie ma wśród nich Polaków

1984
Ivan Lendl 3 2 6 7 7
John McEnroe 6 6 4 5 5
Martina Navratilova 6 6
Chris Evert-Lloyd 3 1

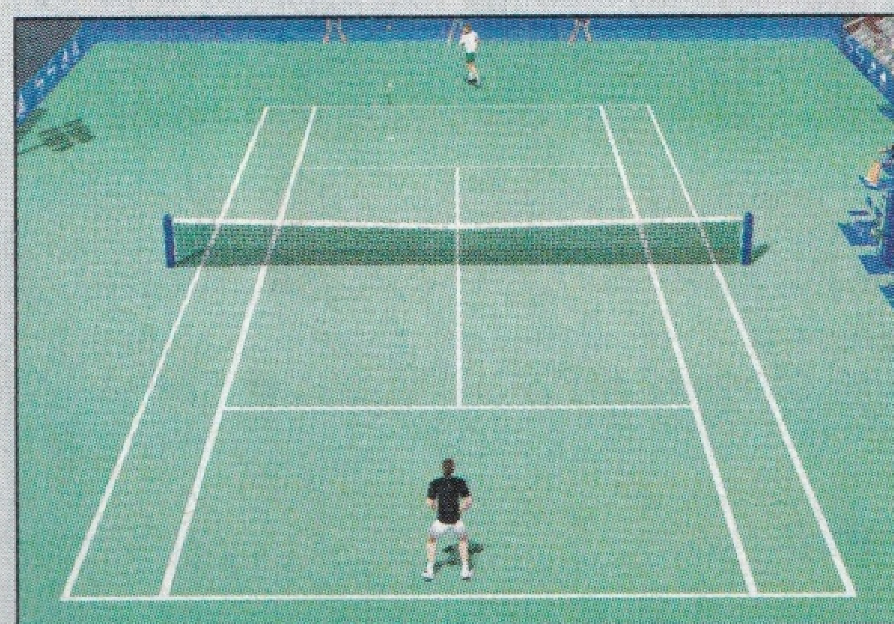
Zestawienie wyników finałów turniejów na kortach Rolanda Garrosa obejmuje lata 1968-2000

STEROWANIE

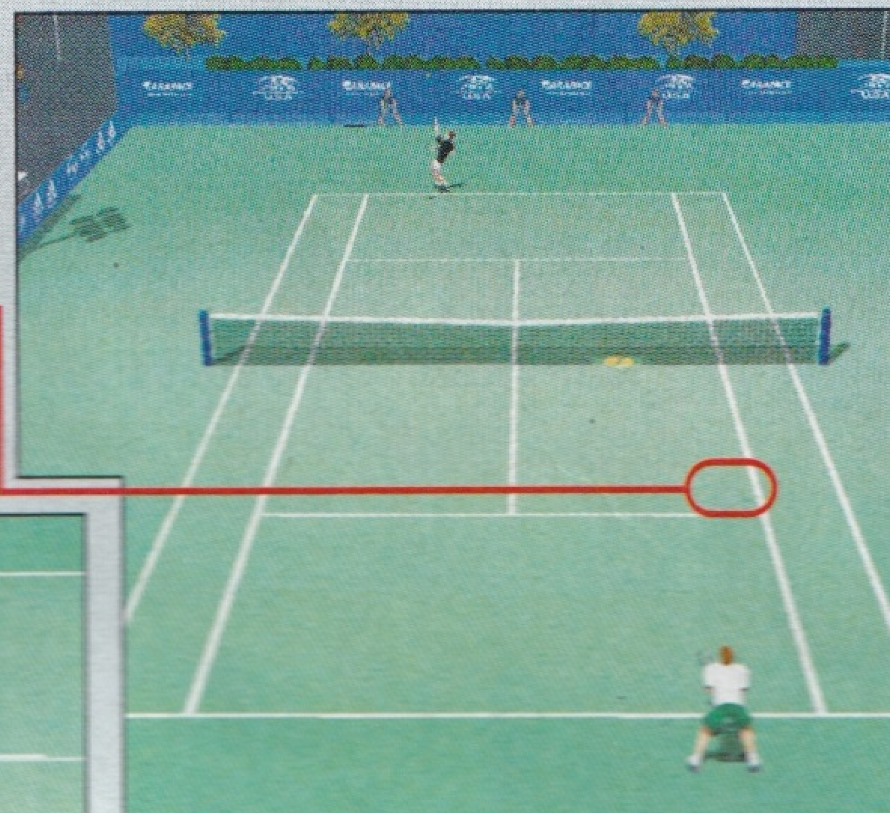
Lewy przycisk myszy – wybór opcji w menu

strzałki – ruch zawodnika, celowanie piłką

shift, ctrl – uderzenie piłki



5 W trakcie walki piłka często spada w okolice linii końcowej lub bocznej kortu. Niekiedy decyzje sędziego irytują. Zupełnie jak w prawdziwym meczu tenisowym



6 Po raz ostatni serwujemy, starając się zagrać asa i posłać piłkę w to miejsce. Potem gem, set i wygrywamy mecz!

Statistics

7 Po meczu nasze dokonania zostają podsumowane. Widzimy na przykład, ile błędów popełnił nasz zawodnik

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Roland Garros 2001 French Open



Producent: **Cryo Interactive**

Wydawca w Polsce: IM Group

wersja na PlayStation	brak
wersja na PlayStation 2	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	bez ograniczeń
poziom trudności	dla zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**dostateczna**	**3,00**
ROLAND GARROS FRENCH OPEN 2001		Prosty i mało rozbudowany symulator tenisa. Najlepszy, bo... jedyny (na pecety). Nie wytrzymuje porównania z Virtua Tennisem na konsolę Dreamcast	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,33**
Serwis telefoniczny	2%	(0 prefiks 22) 868 52 69	3
Serwis online	1%	www.imgroup.pl	4
INSTALACJA	**9,4%**	**bardzo dobra**	**5,04**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (1000 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (>0 MB)	3
Podręcznik	2%	dobry	4
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**dobry**	**4,33**
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**dobra**	**3,50**
Sterowanie	2%	mysz albo klawiatura	3
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	mała	2
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**dobra**	**3,50**
Jakość grafiki	2%	dobra	4
Dźwięk i muzyka	2%	dostateczne	3
Dialogi mówione	2%	angielskie	3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	dobry	4
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	angielski	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/czterech	
Ocena częściowa	**100%**	**dobra**	**3,75**
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**dobra**	**3,75**
CENA/JAKOŚĆ		**dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)		79 zł	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)		74 zł Axis, Świebodzin, tel. (0 prefiks 68) 382 72 29	
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość		79 zł/3,75 = 21,07 = dobra	

The Watchmaker[1]
Zegarmistrz

[1] Ang. Zegarmistrz. Wymowa: de łoczmejker



Gra przygodowa na PC | Wahadło to klucz do potęgi i zniszczenia. Jednak odnajdzie je tylko prawdziwy zegarmistrz

TREŚĆ GRY

Victoria Conroy jest prawniczką. Darrel Boone to specjalista od zjawisk nadprzyrodzonych. Oboje zostają wysłani do zamku w Austrii. Szukają tam urządzenia, które przypomina wahadło i ma ogromną moc. Bohaterowie obawiają się, że grupa religijnych fanatyków wykorzysta je do zniszczenia świata. W czasie gry poruszamy się po zamku, odkrywamy jego zagadki i rozmawiamy z różnymi postaciami.

W dowolnym momencie przełączamy się między bohaterami. Sukces osiągamy tylko dzięki współpracy między Darrelem i Victorią. W dodatku są miejsca, do których wchodzi tylko jedno z bohaterów. Jednak obydwie postacie zbyt mało różnią się charakterem. Często oboje wypowiadają identyczne kwestie, na przykład wówczas, gdy oglądają jakiś przedmiot.

Świetnym pomysłem jest możliwość przywołania drugiej postaci. Gdy Victoria wchodzi do pokoju i odkrywa w nim coś, co powinien zbadać Darrel, klikamy na ikonę telefonu i przywołujemy przyjaciela. Po chwili bohaterowie są razem. To rozwiązanie ułatwia grę, bo w zamku jest bardzo dużo pomieszczeń.

STEROWANIE

Ruch myszą – rozglądanie się
Lewy przycisk myszy – ruch do wskazanego miejsca lub oglądanie przedmiotu
Prawy przycisk myszy – używanie wskazanego przedmiotu
← → – obracanie bohatera
↑ ↓ – ruch przód/tył
shift ↑ – bieganie
Spacja – widok z oczu
tab – ekran ekwipunku
P – podręczny komputer
F8 – wybór bohatera

INSTALACJA

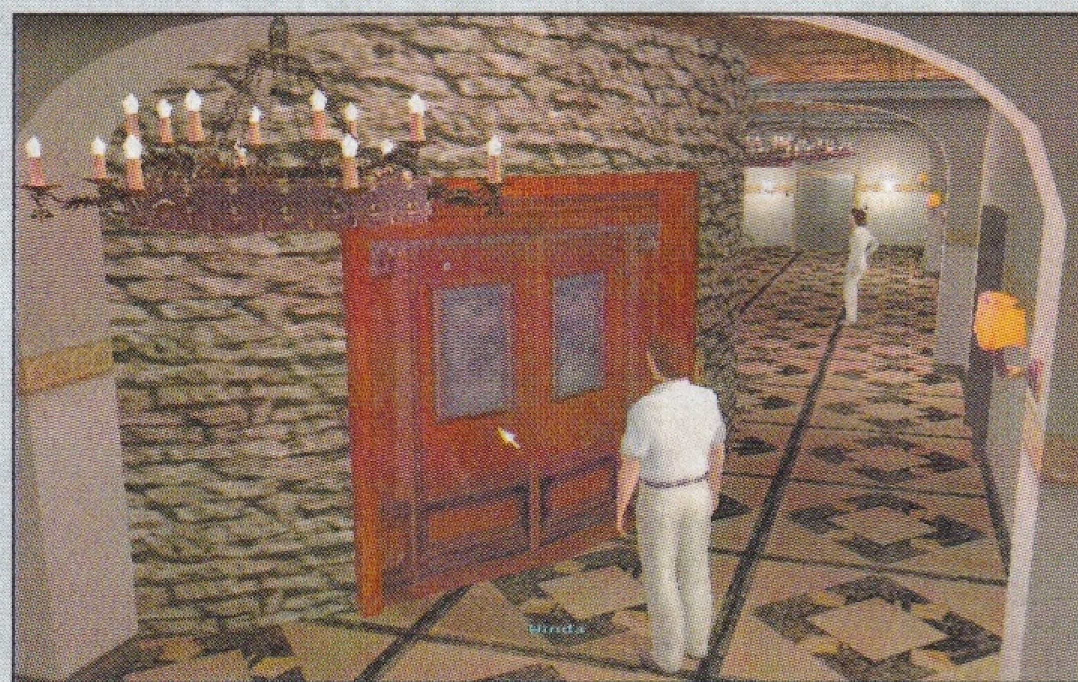
Instalator pozwala nam wybrać, jaka część plików zostanie skopiowana na dysk. **GRY** radzą wybór maksymalnej instalacji – częste doczytywanie danych z płyty CD znacznie spowalnia rozgrywkę. Po zainstalowaniu gry w menu Start pojawia się folder z Watchmakerem. Jest w nim też specjalny program, korzystając z którego dostosowujemy jakość grafiki do możliwości naszego peceta. Dzięki temu gra działa płynnie nawet na wolniejszych komputerach.

TECHNIKALIA

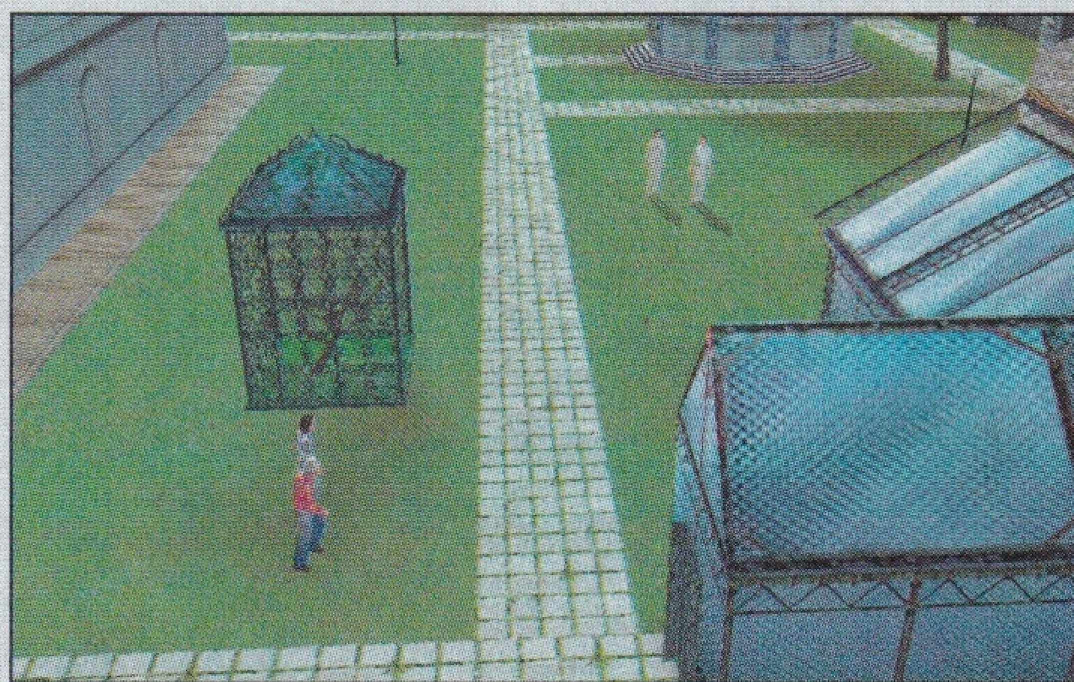
Obsługa gry jest prosta i przyjemna. Oglądamy trójwymiarową grafikę, a w wielu scenach kamera przemieszcza się płynnie lub wykonuje efektowne zbliżenia.

Sterujemy postaciami, klikając na miejsce, do którego powinny się one udać. Kamera sama ustawia się pod dogodnym

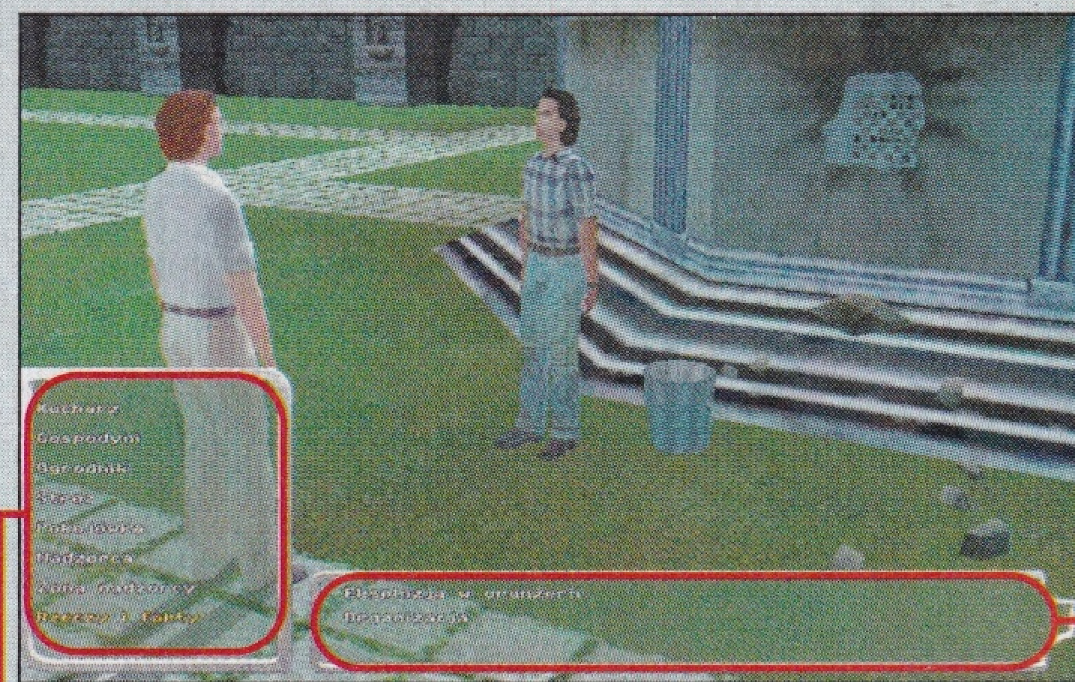
PRZEBIEG GRY



1 Zaczynamy obok pokojów, w których mieszkają bohaterowie. Wchodzimy do windy i zjeżdżamy na parter. Wychodzimy na zewnątrz



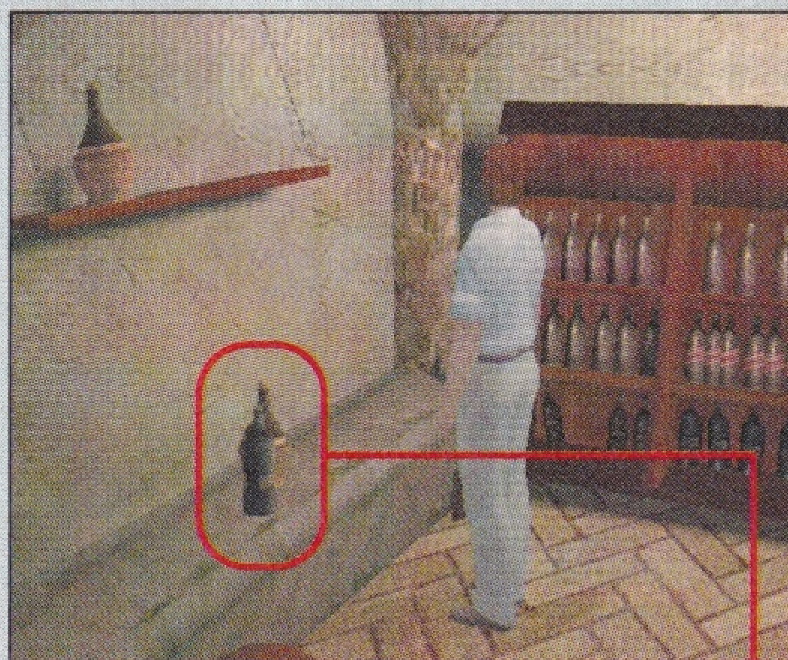
2 Przed zamkiem zaskakuje nas dziwne zdarzenie. Oranżerią wstrząsają potężne drgania i fragment jej ściany zostaje rozerwany eksplozją



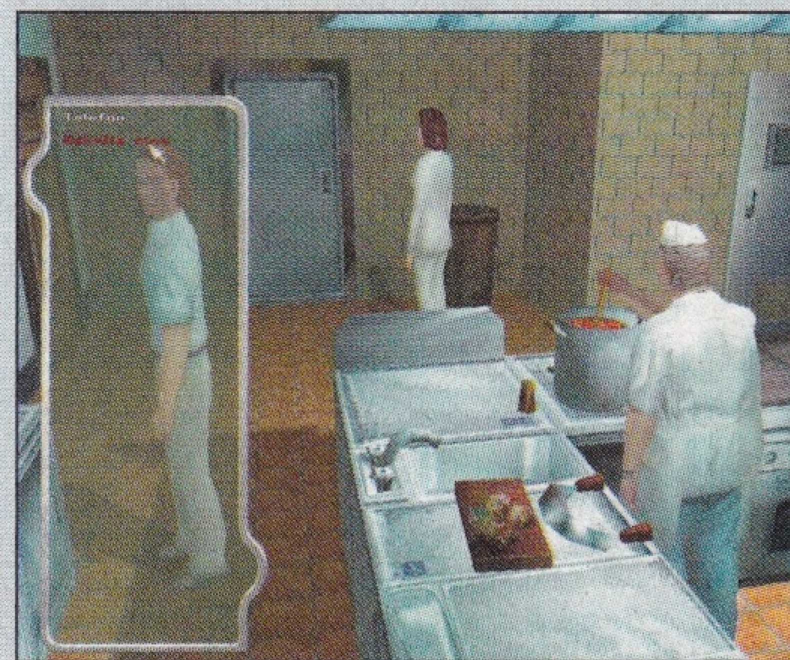
3 Rozmawiamy z ogrodnikiem. Po lewej widzimy listę zagadnień, a u dołu szczegółowe tematy. Te, które już omówiliśmy, przybierają kolor czerwony



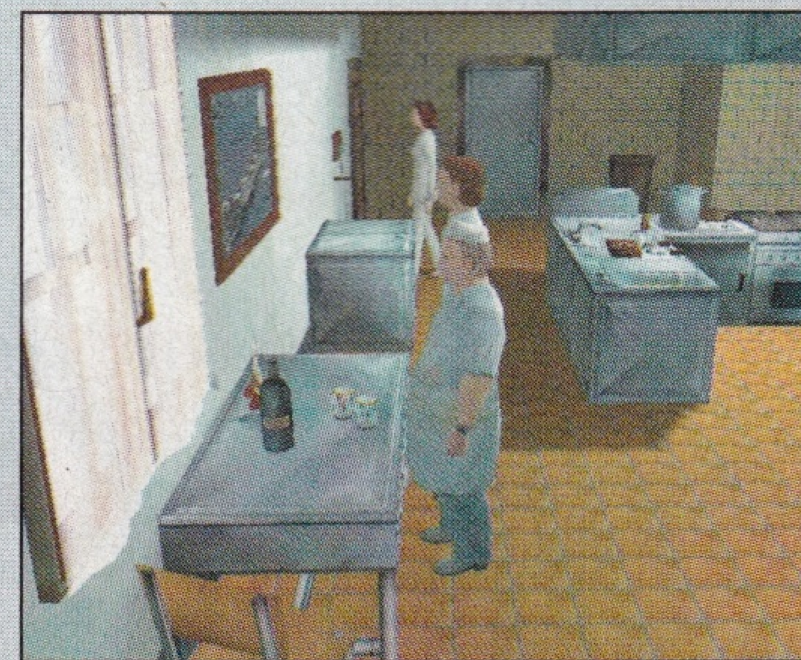
4 Idziemy do kuchni. Kucharz opowiada nam o swojej karierze marynarza. Nie pozwala nam zabrać kluczy ze ściany. Odnotowujemy fakt, że lubi pić



5 Zjeżdżamy do piwnicy. Jest tu pomieszczenie pełne wina. Zabieramy jedną ze stojących butelek i wracamy do kuchni



6 Naciskamy klawisz tab i wzywamy Victorię. Ponownie naciskamy tab i klikamy na wino, a następnie na kucharza, by zaproponować mu drinka



7 Kucharz chętnie przystaje na propozycję. W czasie, gdy jest zajęty rozmową z Darrelem, Victoria po cichu podkrada mu klucze



Bohaterowie świetnie się uzupełniają w czasie rozgrywki

kątem – kontrolujemy ją jedynie w ograniczonym zakresie. Jeśli chcemy spojrzeć w jakimś kierunku, naciskamy Spację i oglądamy świat oczami bohatera. Sterowanie jest intuicyjne i uczymy się go błyskawicznie bez zaglądania do instrukcji.

Niestety w programie gry są irytujące błędy. Postacie czasem wchodzą na obiekty i często nie kierują się tam, gdzie wskazujemy.

Grafika pomieszczeń jest mało szczegółowa, ale dzięki temu z jej wyświetlaniem radzą sobie nawet słabsze komputery. Natomiast postacie są brzydkie i niedopracowane. **GROM** podoba się jednak odtworzenie czynności wykonywanych przez bohaterów – widzimy na przykład, jak kucharz przygotowuje posiłek. Na uznanie zasługuje też dobra polska wersja językowa.

WERDYKT

Twórcy tej udanej gry połączyli w całość najlepsze elementy z wielu przygodówek. The Watchmaker: Zegarmistrz to ciekawa i nowatorska gra przygodowa, udany debiut nowego polskiego wydawcy.

DETALE



Twórcy gry niewiele wiedzą o filmie. Ta scena rozmowy jest pokazywana raz lewej, raz z prawej strony ●. Ten błąd operatorski znany jako przekroczenie osi akcji dezorientuje nas

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



The Watchmaker: Zegarmistrz

Producent: **Trecision**

Wydawca w Polsce: Manta



wersja na PlayStation	brak
wersja na PlayStation 2	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	od 12 lat
poziom trudności	dla zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**bardzo dobra**	**5,00**
The Watchmaker Zegarmistrz		Ciekawa gra przygodowa, pełna nowych, niebanalnych rozwiązań, które dobrze się sprawdzają. Dodatkowy plus to solidna polska wersja	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,00**
Serwis telefoniczny	2%	(0 prefiks 22) 643 34 80	3
Serwis online	1%	www.manta.com.pl	3
INSTALACJA	**9,4%**	**bardzo dobra**	**5,36**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (625 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 kB)	6
Podręcznik	2%	dobry	4
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**dobry**	**4,33**
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**bardzo dobra**	**4,75**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	bardzo duża	5
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**dobra**	**4,33**
Jakość grafiki	2%	dobra	4
Dźwięk i muzyka	2%	dobre	4
Dialogi mówione	2%	polskie	6
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	bardzo dobry	5
Regulowany stopień trudności	2%	brak	1
Język gry	2%	polski	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/brak takiej opcji	
Ocena częściowa	**100%**	**bardzo dobra**	**4,92**
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	**bardzo dobra** ←	**4,92**
CENA/JAKOŚĆ	**bardzo dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**79 zł**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**76 zł** Multimedia i Gry, Bielsko-Biała, tel. (0 prefiks 33) 811 87 29	
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	79 zł/4,92 = 16,06 = bardzo dobra	

Championship[1] Sezon 01/02

Gra strategiczna na PC | Od naszych decyzji zależy, czy drużyna zdobędzie uznanie kibiców i sięgnie po mistrzostwo czy też spadnie do najniższej piłkarskiej ligi

TREŚĆ GRY

Gry z serii Championship Manager ukazują się od dziesięciu lat, ale zadania jakie są nam stawiane się nie zmieniają. Jako trener piłkarskiej drużyny klubowej albo reprezentacji kraju mamy zdobyć najwyższe trofea i sławę. W aktualnym wydaniu wybieramy jedną z 26 lig, w których gra około 100 000 zawodników.

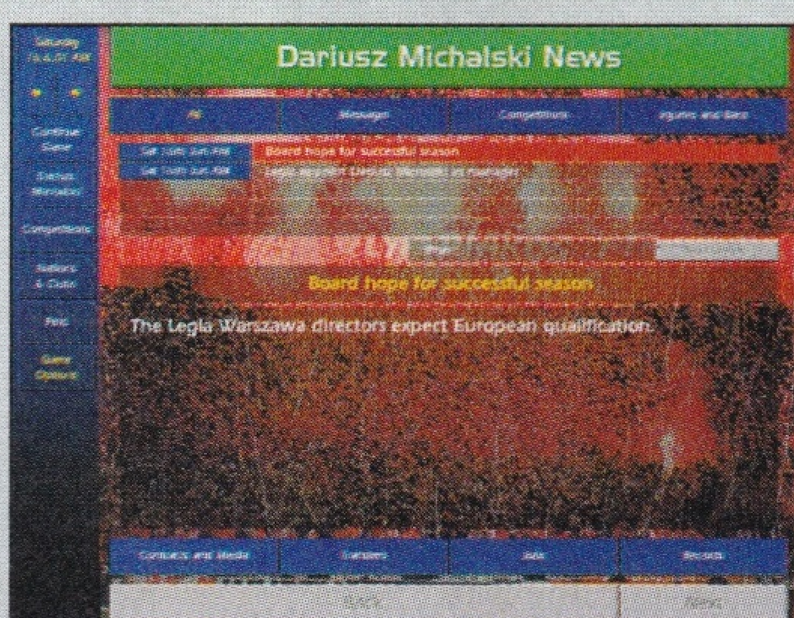
Do naszych obowiązków należy ocena formy piłkarzy, śledzenie taktyki przeciwników i dostosowywanie do niej własnego stylu gry. Określamy, jak nasza drużyna będzie zachowywać się na boisku i reagujemy na zdarzenia podczas

Fot: REUTERS/FORUM

PRZEBIEG GRY



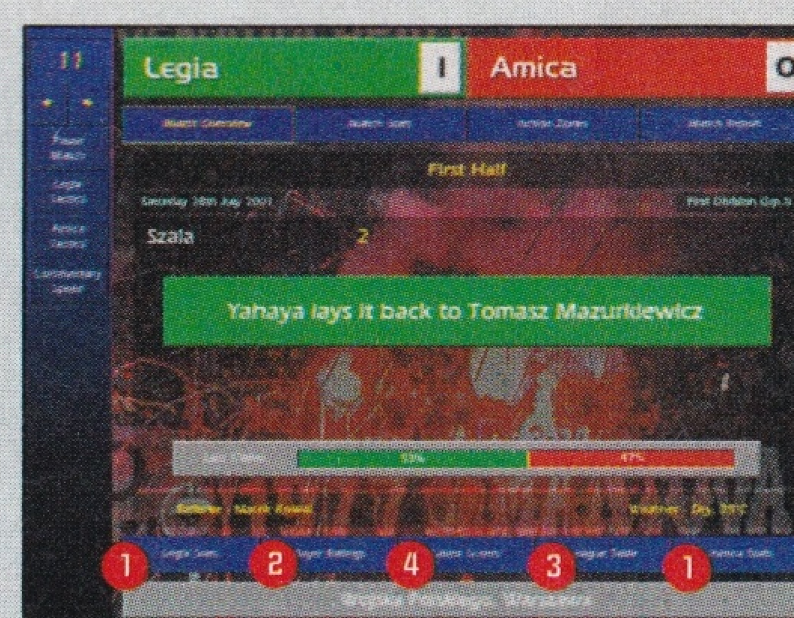
1 Wybieramy liczbę lig, w których podejmujemy pracę ● i które chcemy obserwować ● oraz narodowość wpływającą na to, jak chętnie będą nas zatrudniać w ligach zagranicznych. Najłatwiej znajdują pracę Anglicy



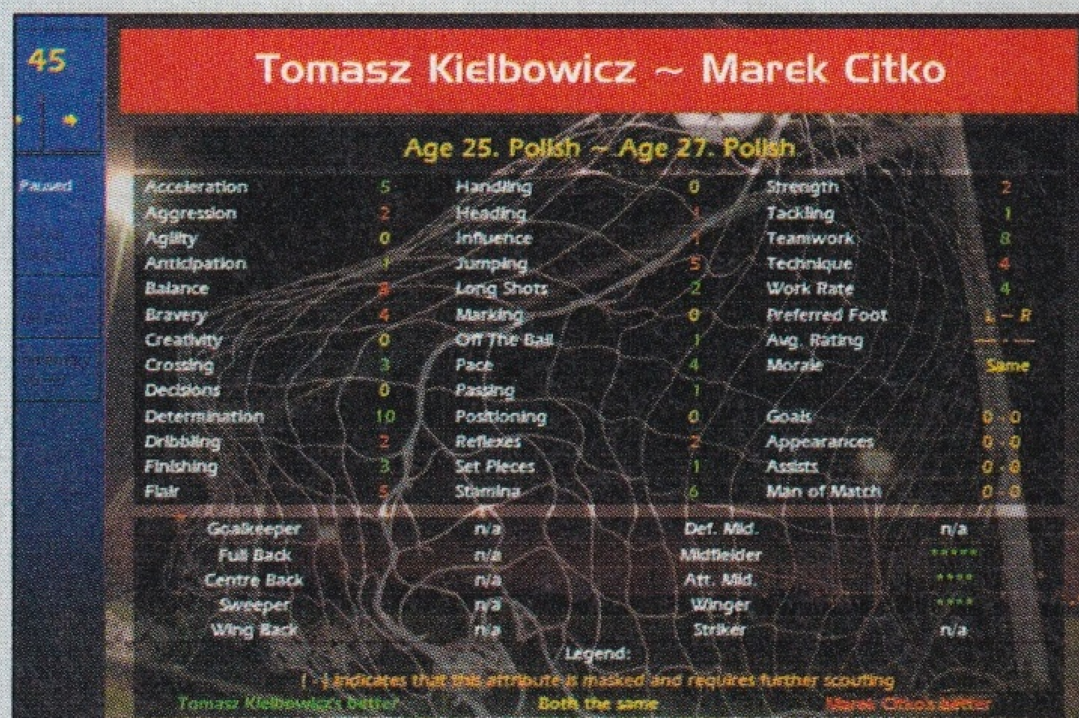
2 Zarząd stawia przed nami pierwsze zadanie: drużyna ma ukończyć ligę na miejscu gwarantującym grę w europejskich pucharach. Zadania wynikają z ambicji – zarząd biednego klubu jest zadowolony z utrzymania się w lidze



3 Dobieramy skład ●, ustalamy zadania piłkarzy i taktykę ●, po czym wybieramy kapitana drużyny. W pierwszych, towarzyskich meczach eksperymentujemy, by wypróbować wszystkich graczy i wszystkie ustawienia



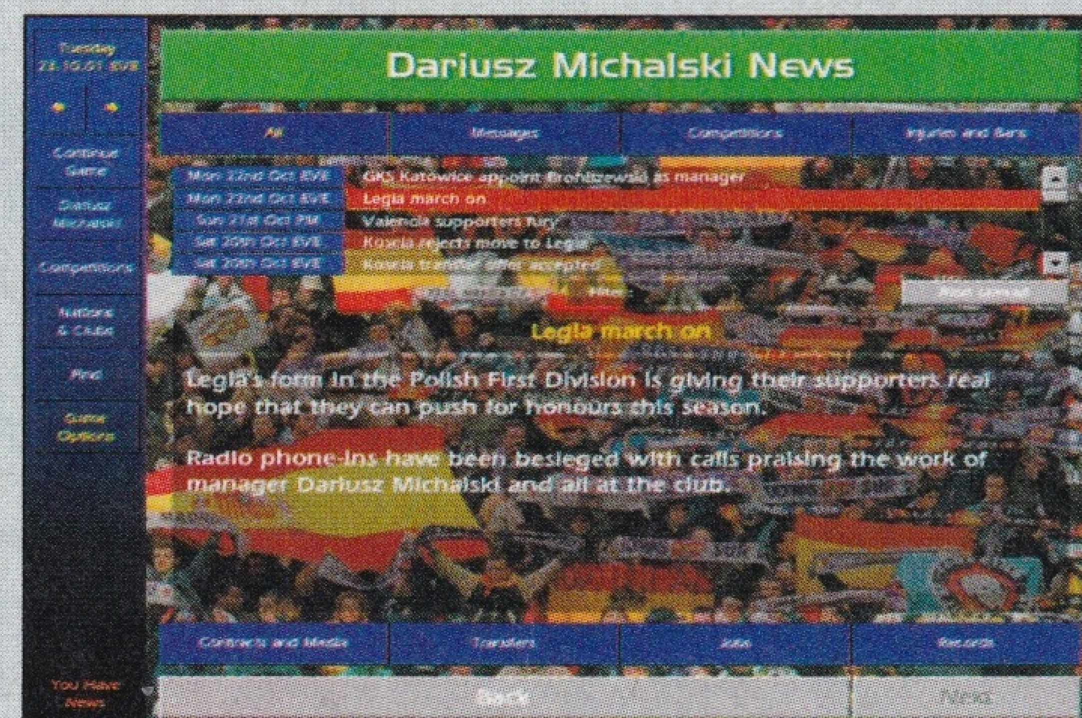
4 Podczas meczu czytamy sprawozdanie z tego, co dzieje się na boisku. Oprócz wyniku mamy dostęp do informacji o kondycji zawodników ❶, oceny ich poczynań ❷, wpływu wyniku na układ tabeli ❸ i wyników innych spotkań ❹



5 W trakcie meczu dokonujemy zmian w składzie. Aby wybrać najlepszego zawodnika, porównujemy istotne współczynniki naszych piłkarzy



6 Po meczu otrzymujemy pełną statystykę, dzięki czemu wiemy, które formacje zawiodły, a które doskonale poradziły sobie z przeciwnikiem

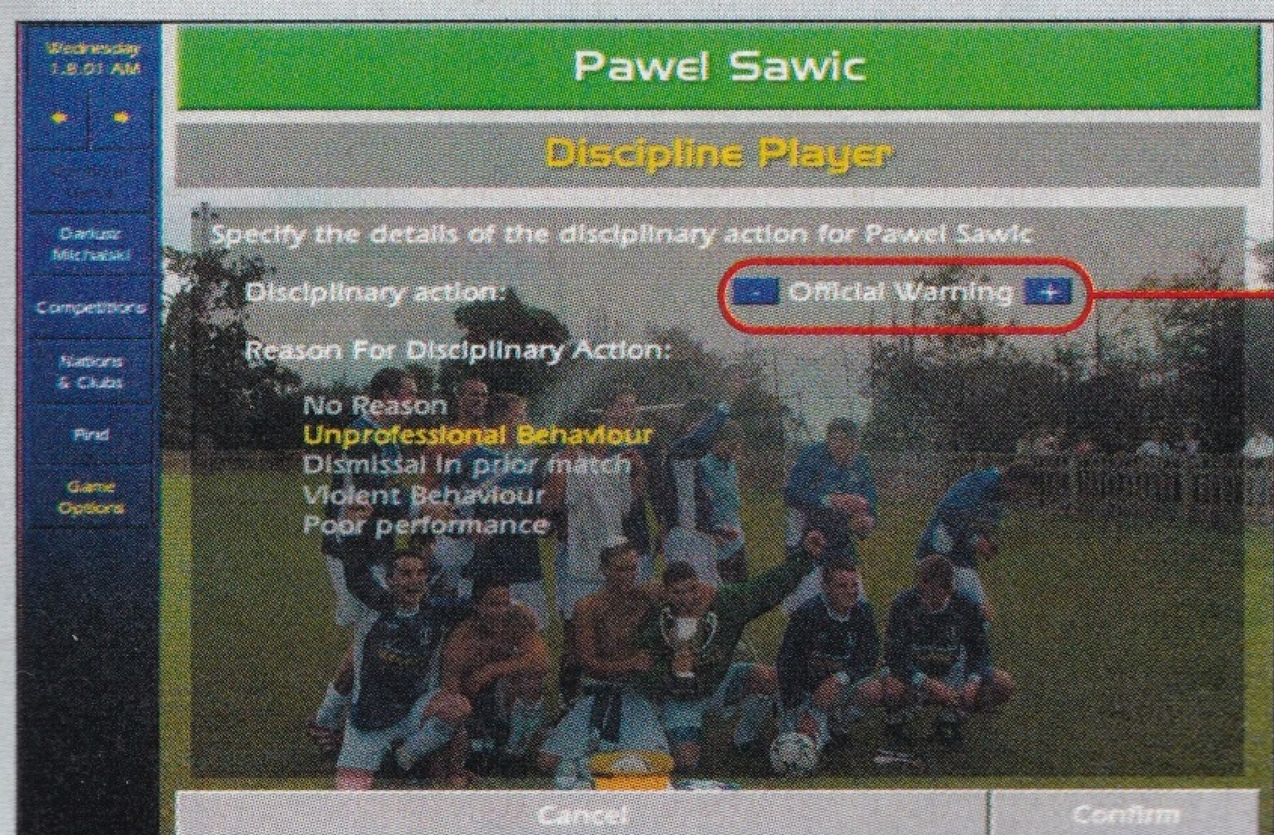


7 Dobre wyniki przynoszą nam pochwały zarządu, kibiców i prasy. Jednak najmniejsze załamanie formy wywołuje krytykę. Wtedy piłkarze są przygnębieni

[1] Ang. Menedżer mistrzostw. Wymowa: czempionszip menedżer

Manager

DETALE



Po zgłoszeniu przez trenera złego zachowania zawodnika nakładamy na piłkarza z naszego klubu karę

meczu. Gdy uznajemy, że nasz zawodnik niesłusznie otrzymał czerwoną kartkę, mamy prawo odwołać się od tej decyzji do federacji piłkarskiej, której podlegamy.

Pomiędzy meczami szukamy talentów w rodzimej lidze lub wysyłamy naszych obserwatorów do różnych krajów. Odpieramy ataki prasy, która węszy za materiałem na sensacyjny artykuł i psuje atmosferę w zespole. Walczymy też z zarządem o podniesienie premii dla zawodników i przydzielenie większych funduszy na zakup nowych graczy. Zarząd żąda od nas dobrych wyników, więc jeśli drużyna gra słabo, szukamy nowej pracy.

INSTALACJA

Po włożeniu płytki do napędu uruchamia się program instalacyjny. Na początku wybieramy wersję językową – niestety nie ma polskiej. Wyrażamy zgodę na warunki umowy licencyjnej, klikając na Yes i przechodzimy do wyboru katalogu, w którym znajdzie się gra. Wybieramy typ instalacji – najmniejsza zajmuje na twardym dysku 130 MB. Decydujemy o miejscu gry w menu Start i po skopiowaniu plików zaczynamy karierę.

TECHNIKALIA

Championship Manager nie ma właściwie żadnej grafiki ani efektów, bo gra polega na czytaniu tabelek i porównywaniu współczynników. Nie ma też dźwięku – tylko w czasie meczu słyszymy wybuchy entuzjazmu kibiców.

W porównaniu z poprzednią częścią w Sezonie 01/02 nie znajdujemy dużych zmian. Najpoważniejszą jest wprowadzenie nowych przepisów transferowych. Pozostałe to: rozpoczynanie gry z ukrytymi cechami zawodników, stawianie ultimatum zarządowi klubu, składanie odwołań od kar i porównywanie parametrów zawodników. Gra stała się dzięki temu bardziej realistyczna. Dla polskich graczy ważne jest uwzględnienie nowych przepisów uchwalonych przez Polski Związek Piłki Nożnej, które dzielą naszą pierwszą ligę na dwie grupy.

IM Group, polski wydawca gry, ogłosił wśród graczy konkurs na hasła reklamowe, które miały zostać opublikowane na odwrocie pudełka z grą. **GROM** podoba się ta oryginalna inicjatywa, ale smuci fakt, że wydawca nie przygotował polskiej wersji językowej.

WERDYKT

Championship Manager 01/02 niewiele różni się od poprzednich części gry. Jednak w dalszym ciągu to najlepsza, najbardziej rozbudowana, a zarazem najtrudniejsza gra menedżerska. Autorzy obiecują większe zmiany w kolejnej części, która ukaże się za rok.

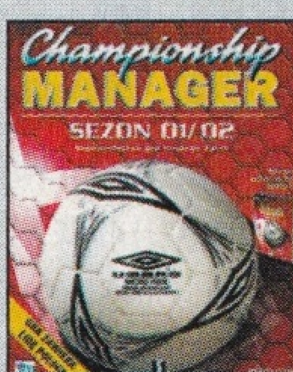
STEROWANIE

Lewy przycisk myszy – wybór opcji gry

– przewijanie zestawień, tabelek oraz spisów cech piłkarzy

PLATFORMA TESTOWA: Windows 95/98

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Championship Manager: Sezon 01/02



Producent: **Sports Interactive**

Wydawca w Polsce: IM Group

wersja na PlayStation	brak
wersja na PlayStation 2	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	bez ograniczeń
poziom trudności	dla zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**bardzo dobra**	**5,00**
Championship MANAGER SEZON 01/02		Nieco lepsza od poprzedniej wersja najlepszej piłkarskiej gry menedżerskiej. Rewelacja dla wszystkich, którzy kochają tabelki, zestawienia i wykresy	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,33**
Serwis telefoniczny	2%	(0 prefiks 22) 868 52 69	3
Serwis online	1%	www.imgroup.pl	4
INSTALACJA	**9,4%**	**bardzo dobra**	**4,51**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (130 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0,5 MB)	3
Podręcznik	2%	dobry	4
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	brak	1
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium 133/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium 233 MMX/32MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**dobra**	**4,25**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	średnia	3
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**mierna**	**2,17**
Jakość grafiki	2%	dostateczna	3
Dźwięk i muzyka	2%	niedostateczne	1
Dialogi mówione	2%	brak	1
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	celujący	6
Regulowany stopień trudności	2%	brak	1
Język gry	2%	angielski	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/szesnastu	
Ocena częściowa	**100%**	**bardzo dobra**	**4,75**
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**bardzo dobra**	**4,75**
CENA/JAKOŚĆ		**dobra**	

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**139 zł**
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**121 zł** Tomsoft, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 836 90 24
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	139 zł/4,75 = 29,26 = dobra

Colin McRae Rally[1]

Gra wyścigowa na PC |

Mimo upływu lat, pierwsza część wyścigów z Colinem McRae prezentuje się całkiem dobrze

TREŚĆ GRY

Zasiadamy za kierownicą sportowych aut i ścigamy się w rajdowych mistrzostwach świata. Każdy rajd składa się z kilku odcinków specjalnych. W przerwach między nimi naprawiamy uszkodzenia. Opony i zawieszenie dobieramy w zależności od specyfiki najbliższego odcinka. Tylko miejsce w czołówce jest premiowane awansem do kolejnych etapów mistrzostw.

Przed rozpoczęciem rajdów ćwiczymy w szkole jazdy zaprojektowanej przez samego Colina McRae. Najpierw oglądamy pokaz, a potem staramy się go powtórzyć, zdobywając jak najwięcej punktów.

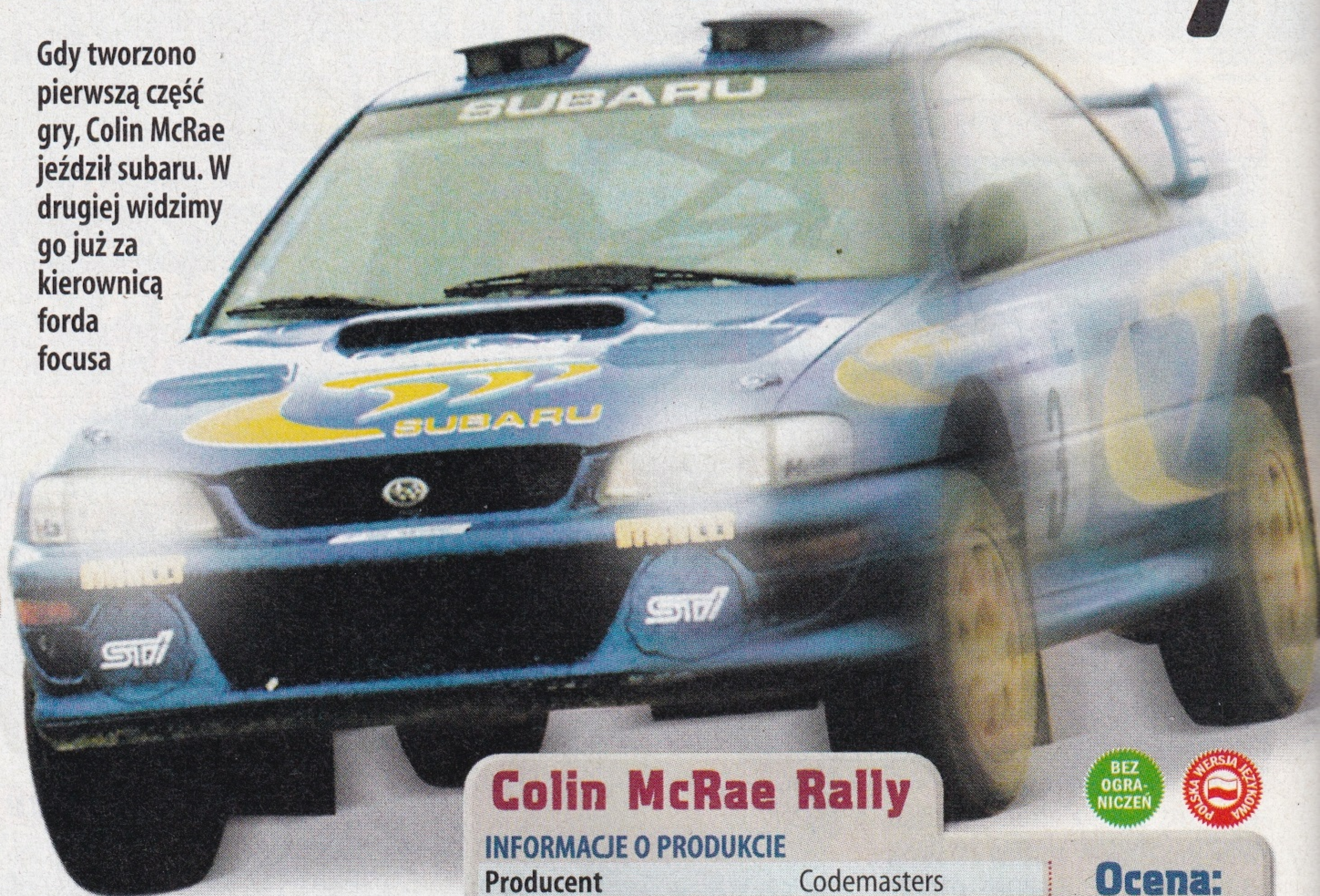
Poza mistrzostwami jeździmy również w pojedynczych wyścigach i bijemy rekordy czasowe lub ścigamy się z kilkoma przeciwnikami. W trybie dla wielu graczy przy jednym komputerze bawią się jednocześnie dwie osoby.

Gdy już umiemy prowadzić sportowy samochód, wyłączamy automatyczną skrzynię biegów i ścigamy się na coraz wyższych poziomach trudności. W miarę zwycięstw uzyskujemy dostęp do kolejnych tras i nowych aut.

TECHNIKALIA

Grafika jest ładna, choć na torach dostrzegamy pewne uproszczenia. Samochód realistycznie zachowuje się na drodze, ale gdy uderzamy w przeszkody, odbija się od nich. Widzimy padający deszcz i błoto pryskające spod kół auta. Słyszymy głos polskiego pilota informujący, co czeka nas za najbliższym zakrętem.

Po każdym wyścigu pojawia się powtórka przekazywana z rozmieszczonych na torze kamer. Niestety nie ma opcji zatrzymania i przewijania obrazu ani zmiany położenia kamer przy trasie.



Gdy tworzono pierwszą część gry, Colin McRae jeździł subaru. W drugiej widzimy go już za kierownicą forda focusa

WERDYKT

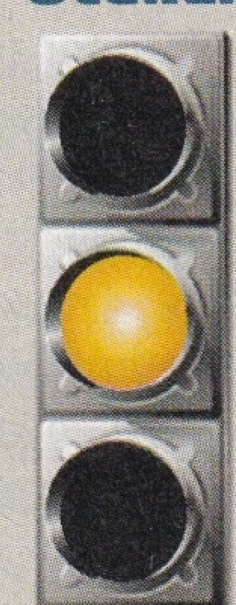
Colin McRae Rally dobrze oddaje nastrój zmagań w rajdowych mistrzostwach świata. W dodatku jest po polsku!

Colin McRae Rally



INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Codemasters
Polski wydawca	CD Projekt
Cena	19,90 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98
Wymagania sprzętowe	P 166, 16 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 8 graczy
WYNIKI TESTU	
Poziom trudności	niski
Instalacja	utrudniona
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	PlayStation

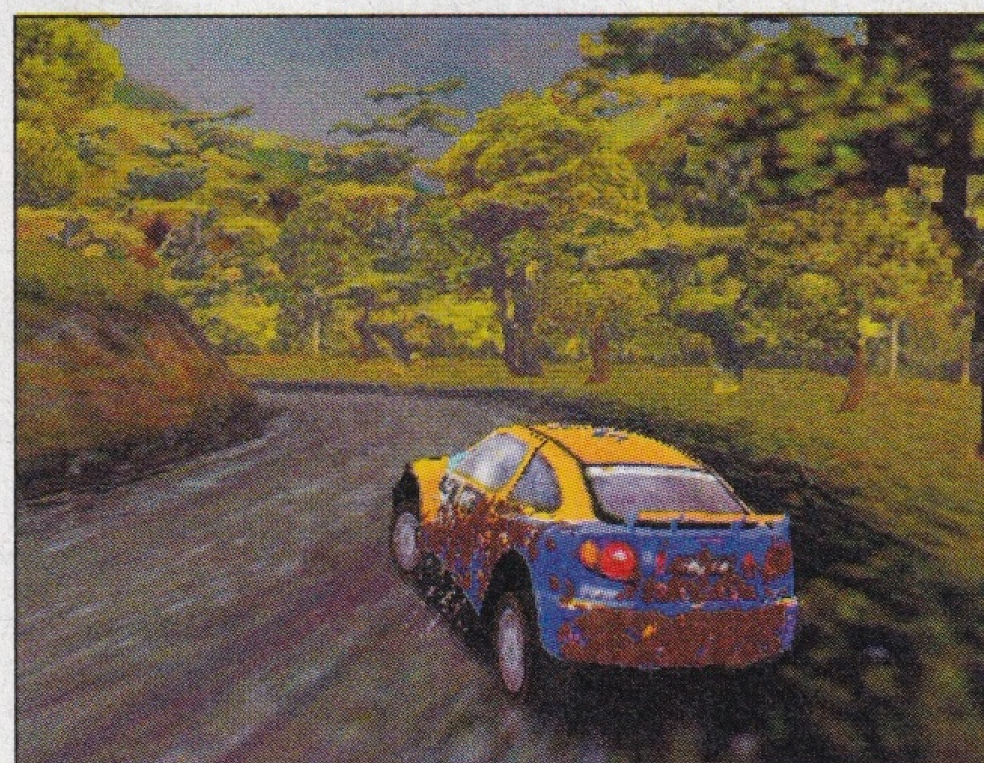
Ocena:



dobra



Często przy drodze stoją przeszkody – na przykład maszyny budowlane



Po kilku minutach nasz samochód pokrywa błoto



Ważne, abyśmy nauczyli się wychodzić z poślizgów

Sega Worldwide Soccer[2]

Gra sportowa na PC |

Trener powołał do reprezentacji Polski dziwnych zawodników

TREŚĆ GRY

Gramy w piłkę nożną, prowadząc jedną z 42 drużyn narodowych, w tym także reprezentacją Polski. Uczestniczymy w mistrzostwach świata lub fikcyjnych międzynarodowych rozgrywkach ligowych i pucharowych. Ustalamy skład i taktykę naszej drużyny, ale na boisku sterujemy tylko zawodnikiem znajdującym się najbliżej piłki. Tak jak w prawdziwym meczu, taktykę drużyny zmieniamy w czasie przerw w grze.

TECHNIKALIA

Grafika jest brzydka, a piłkarze przypominają kukły. Ich fikcyjne nazwiska czasem są śmieszne – w polskiej drużynie występuje napastnik... Domagata!



Nie widzimy reakcji piłkarzy po strzeleniu bramki. Nawet przed rzutem wolnym zawodnicy zachowują się sztucznie

WERDYKT

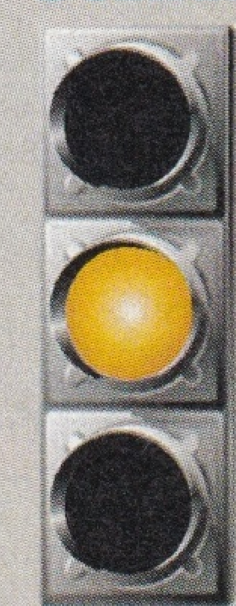
Sega Worldwide Soccer to przestarzała gra, która nie dorównuje współczesnym sportowym symulacjom pod względem jakości grafiki i liczby trybów rozgrywki. Jej jedyne atuty to niskie wymagania sprzętowe i przystępna cena.

Sega Worldwide Soccer



INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Sega
Polski wydawca	Techland
Cena	29,90 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98
Wymagania sprzętowe	P 90, 16 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 2 graczy
WYNIKI TESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	Dreamcast

Ocena:



dostateczna

[1] Ang. Rajd Colina McRae. Wymowa: kolin mak re rali. Colin McRae to znany rajdowiec, który był konsultantem w tworzeniu tej gry

[2] Ang. Światowy futbol firmy Sega. Wymowa: sega łerldłajd soker



Gatunek pizzy podawanej w naszym lokalu zależy od tego, jakie gusta mają goście

Pizza Syndicate[3]

[3]Ang. Pizzowy syndykat. Wymowa: picca syndikejt. Syndykat to jedno z określeń organizacji przestępczej

Gra strategiczna na PC | Tajemnica pizzy à la Capone tkwi nie tylko w cieście!

TREŚĆ GRY

Otwieramy kolejne lokale gastronomiczne i jednocześnie budujemy prywatne imperium zbrodni. Urządzamy pizzerie, zatrudniamy obsługę, samodzielnie komponujemy nowe przepisy z różnych składników. Zaspokajamy gusta kulinarne klientów wywodzących się ze wszystkich grup społecznych. W razie potrzeby prowadzimy płatne akcje reklamowe.

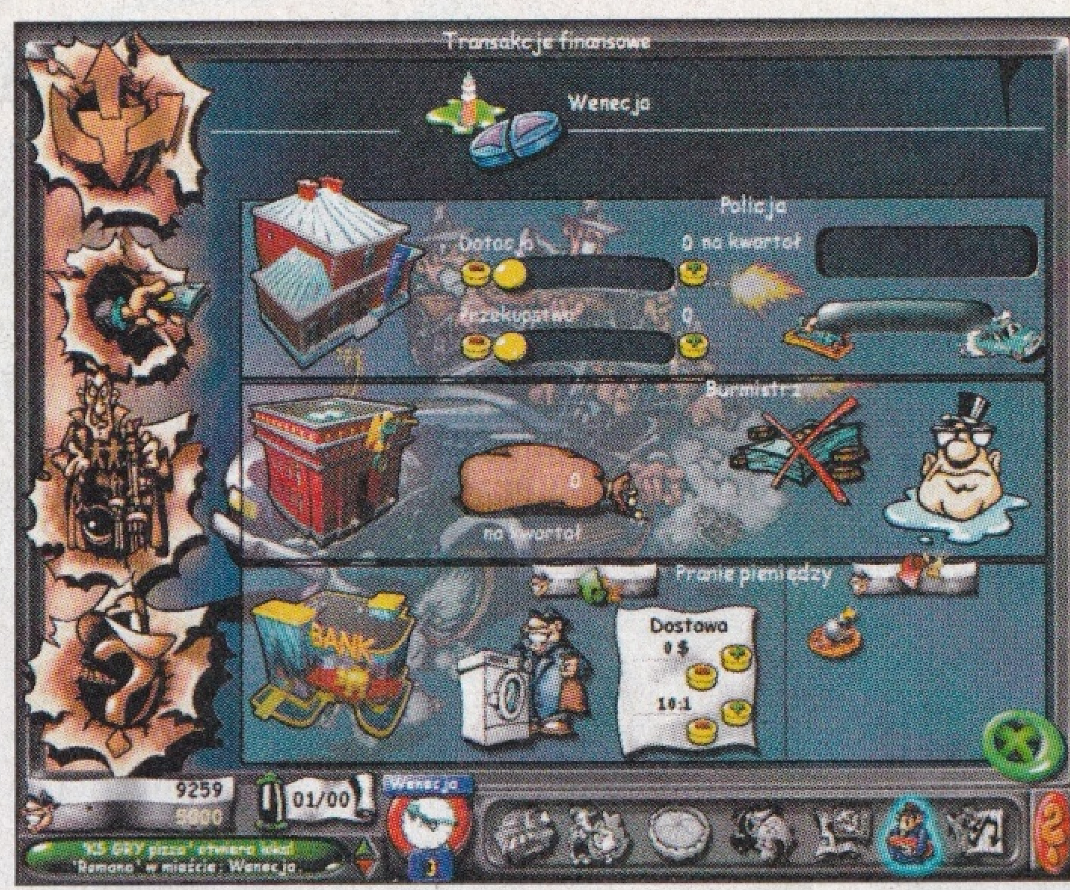
Aby nasz interes funkcjonował bez problemów, dbamy o dostawy surowców i odpowiednią ochronę lokali. Prowadzimy także działalność przestępczą – wręczamy łapówki, podkopujemy autorytet konkurencji i zarabiamy pieniądze, angażując się w działania przestępczych organizacji.

TECHNIKALIA

Na początku gry zaskakuje nas duża liczba niezrozumiałych opcji ukrytych pod barwnymi ikonami. Z czasem okazuje się, że wykorzystujemy zaledwie część z nich. Rozgrywka toczy się w czasie rzeczywistym, co dodatkowo utrudnia kontrolowanie sieci pizzerii.

WERDYKT

Pizza Syndicate to ciekawa gra strategiczna przedstawiająca tworzenie gastronomicznego i gangsterskiego imperium. Niestety barwne ekrany zamiast wzbogacać rozgrywkę, tylko nas dezorientują.



Jako właściciel pizzerii nie znamy litości. Walczymy z konkurencją, wysyłając gangsterów do innych restauracji, aby podkładali tam bomby

Pizza Syndicate

BEZ OGRANICZEŃ | POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Software 2000
Polski wydawca	CD Projekt
Cena	19,90 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/NT
Wymagania sprzętowe	P 166, 32 MB
Obsługa akceleratora	brak
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI TESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Ocena: dostateczna

Atlantis[4]

[4]Ang. Atlantyda. Wymowa: etlentis. Atlantyda to nazwa legendarnej krainy, która jakoby została zniszczona w katastrofie

Gra przygodowa na PC | Na Atlantydzie toczy się walka o władzę. Młody Seth przeciwstawia się fanatycznym Synom Złotego Promienia

TREŚĆ GRY

Wcielamy się w Setha – młodzieńca przyjętego do grona Towarzyszy Królowej Rei, władczyni Atlantydy. Przygoda rozpoczyna się zaraz po tym, jak nasza Pani zostaje zaatakowana w czasie spaceru. Chroniący ją Towarzysze giną, a władczyni znika. Ruszamy, by odszukać Reę. Przeszkadzają nam gwardziści Kreona – pozbawionego władzy królewskiego małżonka.

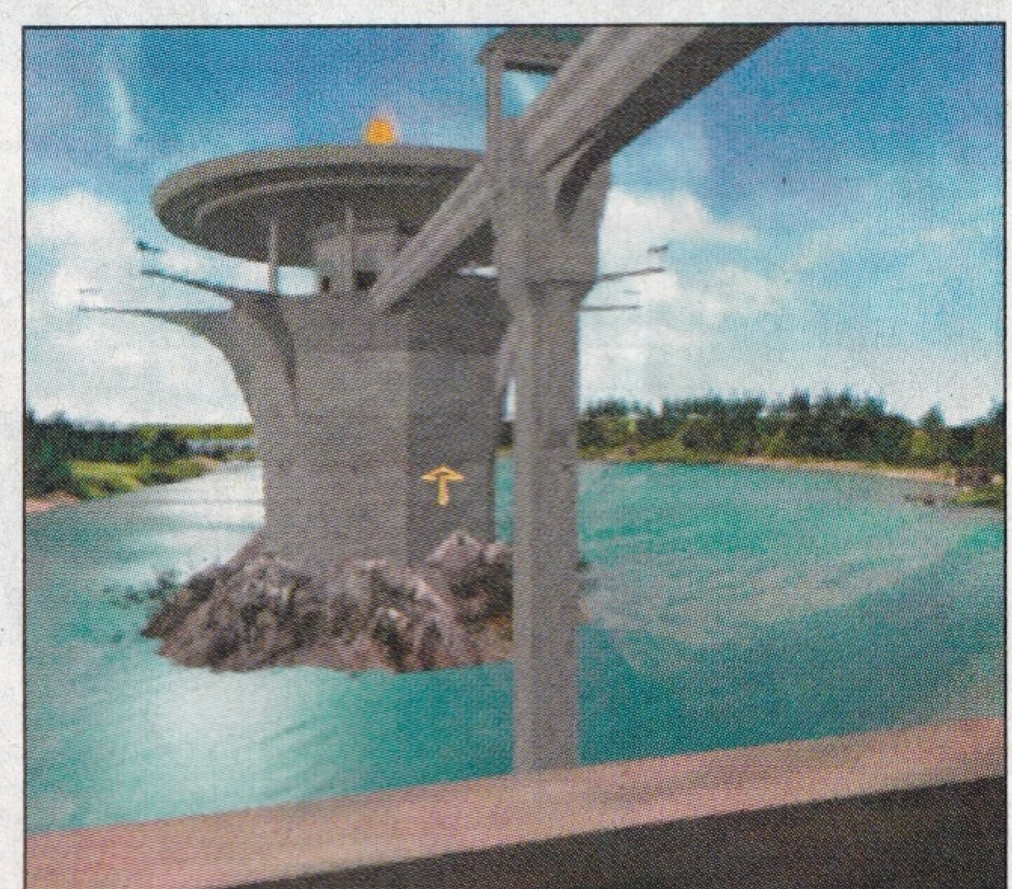
Przygodę podzielono na kilkadziesiąt epizodów. Zabawa polega na poszukiwaniu kolejnych przedmiotów, rozmowach z bohaterami i rozwiązywaniu zagadek logicznych. W trakcie pogawędek starannie wybieramy tematy, bo jeśli popełniamy błąd, królowa ginie i przegrywamy.

TECHNIKALIA

Świat gry obserwujemy oczami bohatera. Seth swobodnie rozgląda się dokoła, ale wędruje wyłącznie pomiędzy z góry ustalonymi punktami. Płynność przejść zapewniają filmowe wstawki. Otoczenie jest ładne, ale wizerunki bohaterów prezentują się znacznie gorzej. Obsługa jest prosta i intuicyjna – na przykład w trakcie rozmowy wybieramy ikonę symbolizującą interesujący nas temat. Polska wersja językowa została dobrze przygotowana.



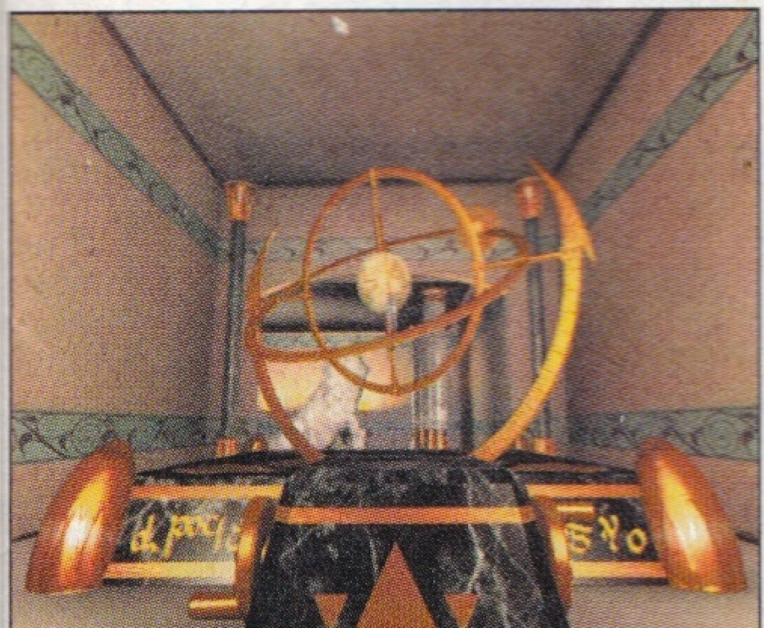
Z daleka Kreon wygląda gorzej niż w zbliżeniach



Atlantis od lat słynie ze wspaniałej grafiki

WERDYKT

Atlantis to wciągająca przygodówka o pomysłowej fabule i ciekawych zagadkach. Szkoda tylko, że instrukcja dołączona do gry jest tak marna.



Tajne przejście otwiera się, gdy ustawiamy układ ciał niebieskich

Atlantis

BEZ OGRANICZEŃ | POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Cryo Interactive
Polski wydawca	CD Projekt
Cena	29,90 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC DOS/Win 95/98
Wymagania sprzętowe	P 90, 16 MB
Obsługa akceleratora	brak
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI TESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Ocena: bardzo dobra

Woodruff
and the Schnibble of Azimuth

Gra przygodowa na PC | Tajemniczym miastem na wzgórzu rządzi twardą ręką okrutny prezydent. Młody, ale dzielny Woodruff obala go przy pomocy Sznibla, którego jednak nikt nigdy nie widział

Pełna wersja gry na płycie CD

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

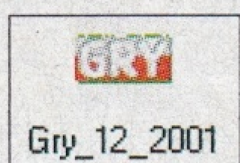
Instalujemy i usuwamy grę





1 Włączamy nasz komputer i wkładamy do czytnika CD-ROM płytę dołączoną do tego numeru **GIER**. Program płyty uruchamia się automatycznie. Na ekranie widzimy menu ●.

2 Jeśli program płyty nie zaczął działać samoczynnie, uruchamiamy go ręcznie. W tym celu na pulpicie Windows dwukrotnie klikamy na ikonę [Mój komputer]. Otwiera się okno, w którym klikamy na ikonę:



Teraz klikamy dwa razy na ikonę:



Rada GIER: Aby ponownie uruchomić płytę już znajdującą się w napędzie CD-ROM, klikamy na jego ikonę prawym przyciskiem myszy, a następnie z menu, które się rozwija, wybieramy opcję [Autoodtwarzanie].

3 Testujemy nasz komputer, aby sprawdzić, czy jego parametry spełniają wymagania gry. W tym celu klikamy na przycisk ●. Po chwili w oknie pojawiają się wyniki testu. Semafor ● sygnalizuje, czy możemy grać. Czerwona lampka oznacza, że nasz komputer jest za wolny. Lampka żółta to ostrzeżenie: wprawdzie da się grać, ale animacje nie będą działać płynnie.

4 Zamykamy okno, klikając na przycisk [ZAMKNIJ].

Testowanie komputera

	Wymagania	Twój komputer
Szybkość procesora	100 MHz	665 MHz
Ilość pamięci RAM	16 MB	127 MB
System operacyjny	Windows 98	Windows 98
Wersja DirectX	7.0	8.0
Karta dźwiękowa	jest	jest
Szybkość napędu CD-ROM	8x	24x
Miejsce na dysku	585 MB	C:\ 2048 MB

Można grać. Komputer spełnia wymagania gry [ZAMKNIJ]

5 Aby zainstalować grę, klikamy na przycisk ●. Na ekranie pojawia się okno programu instalacyjnego gry Woodruff. Klikamy teraz na [Dalej >]. Jeśli chcemy, wybieramy folder, do którego program instalacyjny skopiuje pliki z grą ●. Następnie klikamy na przycisk [Dalej >], a potem na [Rozpocznij]. Rozpoczyna się instalacja gry.

6 Kiedy pojawia się komunikat o pomyślnym zakończeniu instalacji, klikamy na przycisk [Zakończ]. Gra została poprawnie zainstalowana na naszym pecEcie.

7 Aby zamknąć menu płyty, klikamy na ikonę [x] w prawym górnym rogu ekranu. Po zamknięciu programu płyty uruchamiamy grę.

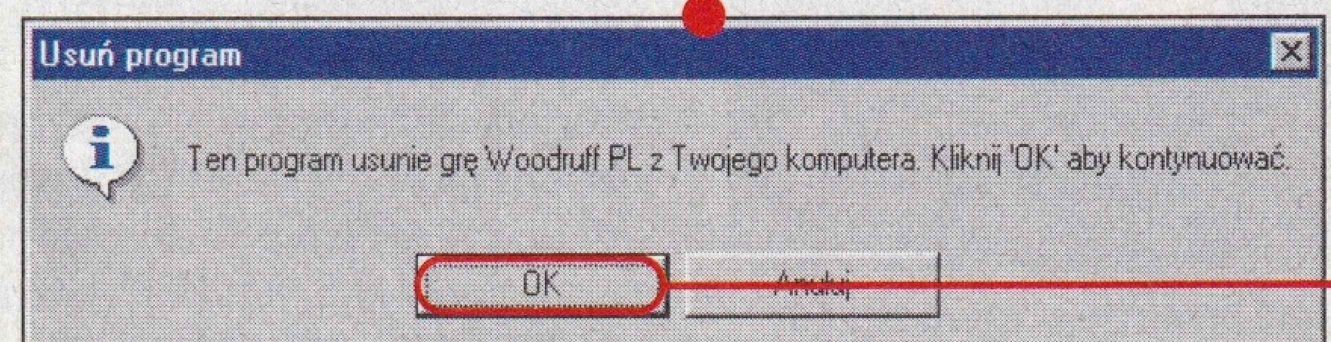
Usuwamy grę Woodruff

1 Klikamy kolejno na [Start], [Programy], [Komputer ŚWIAT GRY], [Woodruff PL], [Usuń Woodruff PL]. Otwiera się okno ●.

2 Program pyta nas, czy na pewno chcemy usunąć grę Woodruff PL. Klikamy na przycisk ●.

3 Program usuwa grę z naszego komputera, kasując przy tym folder, w którym została zainstalowana, wraz z całą jego zawartością.

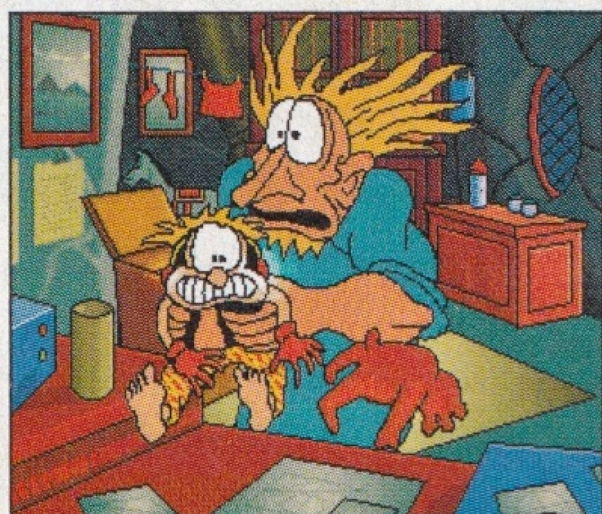
UWAGA! Odinstalowanie gry powoduje także skasowanie zapisanych stanów gier. Aby je zachować, kopiujemy wcześniej folder **C:\gry\Woodruff_PL\Save** w bezpieczne miejsce. Po ponownej instalacji gry przenosimy go do folderu **C:\gry\Woodruff_PL**



Podstawy gry

Woodruff to jedna wielka zgrywa. Gra pełna jest humoru, absurdalnych sytuacji, komicznych nazw i imion.

Wędrujemy z miejsca na miejsce, gawędzimy, używamy przedmiotów i rozwiązujemy zagadki. Słuchamy rozmów, bo w ten sposób zdobywamy informacje. Nie ma opcji włączenia napisów, ale wszystkie postacie mówią po polsku. Gra pozbawiona jest przemocy, ale w niektórych miejscach bohater ginie, gdy wykonujemy fałszywy ruch. Dlatego często zapisujemy stan gry.



Oto rodzinna fotka Azymutów

Uczymy się sterowania

Poczynaniami Woodruffa kierujemy, używając myszki. Lewy przycisk służy do poruszania się po mieście, korzystania z urządzeń oraz rozmawiania z napotkanymi postaciami. Gdy podczas rozgrywki klikamy prawym przyciskiem, pojawia się okienko ekwipunku, który ma nasz bohater. Wybieramy przedmiot, którego chcemy użyć, klikając na niego lewym przyciskiem myszy.

Gdy chcemy użyć wybranego przedmiotu na czymś, najeżdżamy na to coś myszką i jeszcze raz wciskamy lewy przycisk.

Gdy kierujemy kursor na górę ekranu, pojawia się menu gry. Dostępne są w nim opcje zapisu i odczytu stanu gry oraz ustawienia muzyki.

Zapisujemy i wczytujemy stan gry



Zapisujemy grę. Podczas rozgrywki przesuwamy kursor myszy na samą górę ekranu. Pojawia się menu gry. Klikamy lewym przyciskiem myszy na 💾, a następnie na ZAPISZ. Klikamy na pole, na którym chcemy zapisać grę, wpisujemy nazwę zapisu i wciskamy Enter lub klikamy na ZAPISZ. Następnie klikamy lewym przyciskiem na POTWIERDZAM.

Wczytujemy stan gry. Przesuwamy kursor na górę ekranu. W menu, które się pojawia, klikamy lewym przyciskiem myszy na 💾, a następnie na WCZYTAJ. Wybieramy zapisany stan gry i klikamy na POTWIERDZAM.

Poznajemy bohaterów



Woodruff to główny bohater gry. Jest pół człowiekiem, pół Buzukiem. Ten adoptowany syn profesora Azymuta po jego uwięzieniu wyrusza na poszukiwania przybranego ojca. Woodruff ma ogromne poczucie humoru i jest bystry, ale czasami okazuje się gapowaty.



Profesor Azymut – słynny uczony znany ze swoich badań nad czasem. Ten wynalazca zorganizował konferencję naukową, na której ogłosił nadejście Sznibla, który zapewni szczęście całemu światu. Porwany przez złego Bigwiga, bo zagrażał jego rządom w mieście.

Sznible to legendarna, mistyczna postać rodzinnej krainy Woodruffa. Jest wielką nadzieją Buzuków, gdyż jego nadejście przyniesie lepsze czasy. Oczekiwany od dawna. Jego przyjście, przepowiedziane przez profesora Azymuta na konferencji naukowej, stało się hasłem do zmian w mieście. Odtąd każdy mieszkaniec oczekuje pojawienia się Sznibla. Tak naprawdę jednak nikt go nigdy nie widział i nikt nie wie, kim jest w rzeczywistości.



Bigwig – czarny charakter gry. Prawa ręka prezydenta, faktyczny władca miasta. Wcielenie zła panoszącego się w okolicy. Siłą zmusza Ko-kotę do wspólnego życia. Porywa Azymuta, gdyż ten zagraża jego władzy i zmusza go do odmłodzenia swojego ciała.



Ko-kota prowadzi najpopularniejszy program telewizyjny w mieście – miłosne show. Woodruff zakochuje się w niej od pierwszego wejrzenia. Ta piękna kobieta zmuszona do życia z Bigwigiem okazuje się cennym informatorem, gdy poznaje głównego bohatera gry.



Buzuki to prawowici władcy i pierwotni mieszkańcy miasta. Pokojowa rasa, która nigdy z nikim nie walczyła. Pod rządami Bigwiga czują się zduszeni i wykorzystywani. Ich jedyną nadzieją jest wiara w dobro i przyjście Sznibla, który zapewni im szczęśliwość.

Poznajemy Radę Mędrców Buzuków



❶ **Mędrzec słowa.** Elokwentny Buzuk zapomniał języka w gębie. Pomagamy mu, wypowiadając sylabę podstawową zdobytą od jego zwierzątka.

❷ **Mędrzec sztuki.** Wiarę przywraca mu sylaba sztuki podsłuchana przez nas z kasety wideo w Klubie moralności.

❸ **Mędrzec zdrowia.** Utknął w wieży wirtualnych wycieczek, próbując naprawić kod programu. Z wdzięczności wyśpiewuje sylabę zdrowia.

❹ **Mędrzec urodzaju.** Uwalniamy go z laboratorium, wypowiadając sylabę zieleni wyciągniętą od rozbawionego wariata.

❺ **Mędrzec czasu.** Staruszek odzyskuje pamięć, gdy tylko przypominamy mu brzmienie sylaby czasu podsłuchanej przy zegarze wodnosylabicznym.

❻ **Mędrzec siły.** Ten osiłek odzyskuje wigor pod wpływem dźwięku sylaby energii. Wydobywamy ją z grobowca w sali tronowej.

❼ **Mędrzec smaku.** Nadworny kucharz potrzebuje liści sznaplury do przygotowania buzuioli, tradycyjnej potrawy mieszkańców miasta – Buzuków.

Woodruff and the Schnibble of Azimuth

Wypowiadamy zaklęcia Buzuków



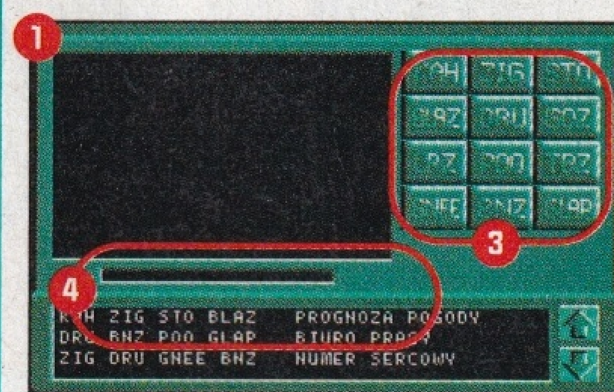
Aby rzucić jakiś czar, klikamy prawym przyciskiem myszy i wybieramy zaklęcie, którego chcemy użyć. Oto dostępne w grze czary oraz ich składowe sylaby.

❶ **Zaklęcie pamięci:** sylaba początkowa, podstawowa, początkowa. Używamy go podczas rozmowy z pijakiem i gdy przekonujemy biurokratę, by dał nam formularz.
❷ **Zaklęcie rozrywki:** sylaba sztuki, podstawowa, porady. W wariatkowie rozbawiamy nim autystycznego pacjenta, zaś na przyjęciu rozweselamy dzięki niemu Ko-kotę.
❸ **Zaklęcie spojrzenia:** sylaba intuicji, intuicji, podstawowa. Dzięki niemu demaskujemy oszusta grającego w trzy kubki i odkrywamy przejście do celi Azymuta w wieży.
❹ **Zaklęcie wzrostu:** sylaba podstawowa, zieleni, porady. Dzięki temu zaklęciu unieszkodliwiamy profesora Agresta w laboratorium i pomagamy rosnąć roślince hodowanej przez Ko-kotę.
❺ **Zaklęcie przeszłości:** sylaba czasu, podstawowa, początkowa. Przenosimy się w przeszłość, klikając na statuę komandora.
❻ **Zaklęcie siły:** sylaba energii, porady, podstawowa. Odbieramy nim certyfikat biurokracie i tłuczemy szybę sklepową na ulicy schodkowej.
❼ **Zaklęcie diagnozy:** sylaba podstawowa, zdrowia, podstawowa. Badamy tak Ko-kotę na przyjęciu ocznym.

Ważne przedmioty

Tobozon jest narzędziem ❶, dzięki któremu komunikujemy się na odległość z instytucjami i ludźmi. Aby go uruchomić, klikamy prawym przyciskiem myszy i w spisie przedmiotów wybieramy ikonkę ❷. Następnie klikamy na odpowiednie klawisze ❸, aby uzyskać żądane połączenie. Za pomocą tobozonu przesyłamy także zdjęcia z brotoflatronu i świadectwa dla pracodawcy. Żeby to zrobić, podczas korzystania z tobozonu wciskamy prawy przycisk myszy. Pojawia się okienko wyposażenia. Wybieramy tu żądany przedmiot i klikamy nim na kieszeń stacji dysków tobozonu ❹.

Korzystamy z transportozonu. Transportozon to urządzenie, które ułatwia przemieszczanie się między miejscami, w których już byliśmy. Ułatwia nam życie, gdyż skraca podróż i eliminuje długotrwałe i kłopotliwe szukanie trasy. Aby użyć transportozonu, klikamy prawym przyciskiem myszy, po czym w spisie przedmiotów wybieramy ❺. Pojawia się plan miasta. Klikamy na wybrane miejsce i przenosimy się do niego ❻.





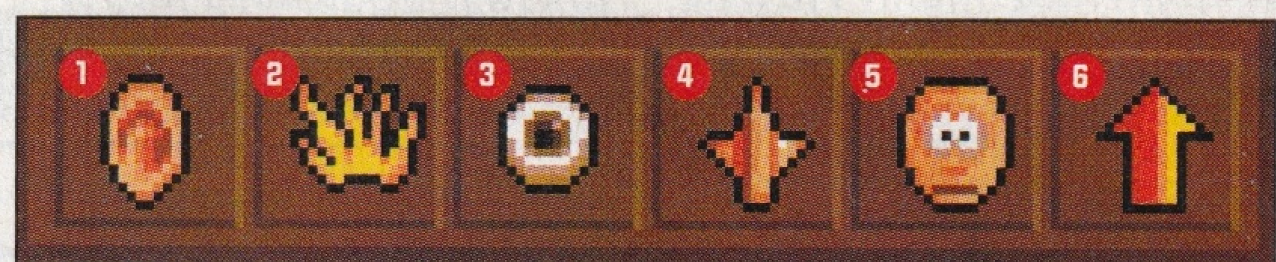
Otwieramy zamki kodowe



Zamki kodowe są powszechnym zabezpieczeniem w mieście Buzuków. Chronią dostępu na przykład do drzwi komnat mędrców. Wszystkie kody wpisujemy, klikając na pola klawiatury zamka. Są one identyczne jak w naszym tobozonie.

miejsce	kod	jak go zdobywamy
mieszkanie Mędrca smaku	KAH BLAZ ZIG STO	w menu w sali tronowej
mieszkanie Mędrca słowa	BNZ BNZ BNZ GLAP	zdradzony przez Mędrca czasu
mieszkanie Mędrca sztuki	KAH LRZ GOZ GNEE	podany przez niego samego
mieszkanie Mędrca zdrowia	POO ZIG DRU BNZ	podany przez Mędrca słowa
mieszkanie Mędrca urodzaju	BNZ POO GLAP BLAZ	podany przez Mędrca słowa
sala tronowa	ZIG STO DRU BLAZ	przekazany przez Puszczalską
sala obrad	BLAZ KAH ZIG DRU	od Mędrca czasu
taras artystokratów	GLAP ZIG GNEE LRZ	podany przez Ko-kotę
grobowiec w sali tronowej	GLAP POO GNEE ZIG	od umierającego Buzuka

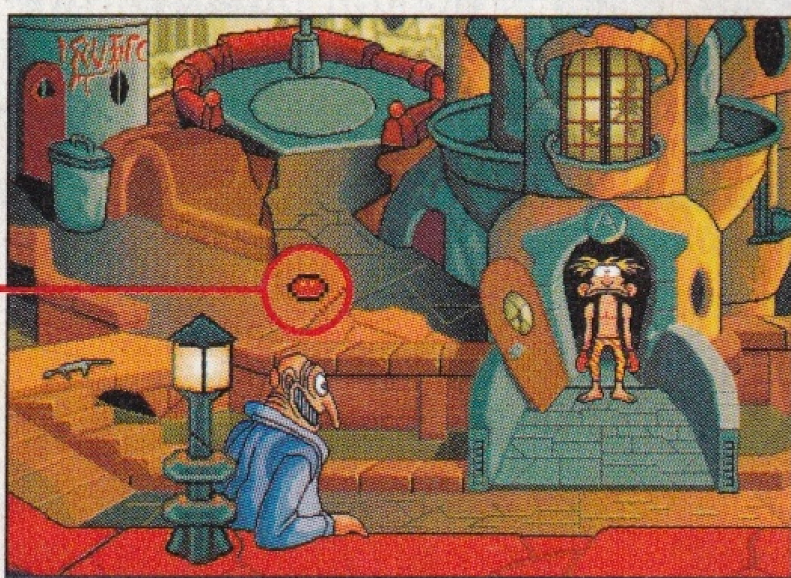
Zdobywamy magiczne moce



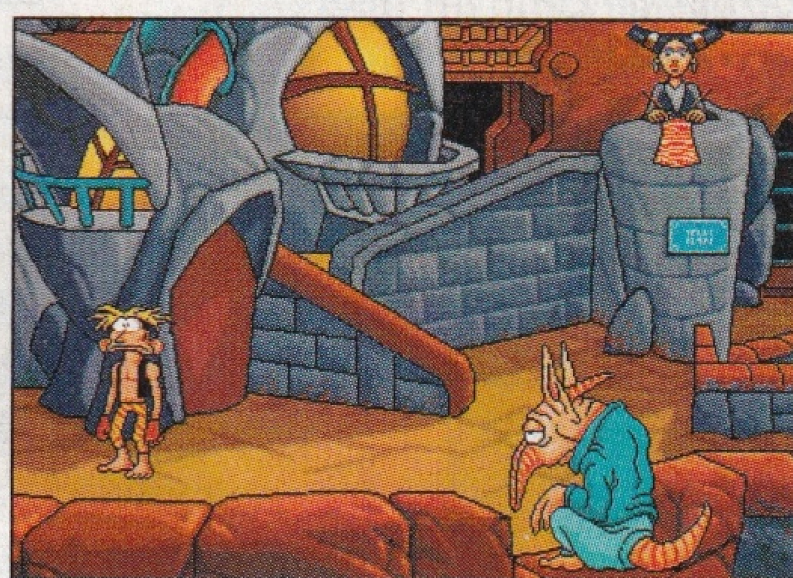
❶ **Kontrola uszu** – po powrocie z przyszłości klikamy na drewniany domek w ślepej uliczce.
❷ **Kontrola włosów** – kilkakrotnie wciskamy włącznik w pijackiej alejce.
❸ **Kontrola oczu** – oglądamy publiczny tobozon na placu fontanny po uszczęśliwieniu Mędrca sztuki.
❹ **Kontrola nosa** – oglądamy graffiti, wychodząc z Klubu moralności.
❺ **Kontrola twarzy** – zyskujemy ją, zarzucając chwytak na lewego gargulca na wieży więziennej.
❻ **Lewitacja** – ta ikona pojawia się dopiero wtedy, gdy mamy już pozostałe pięć magicznych mocy.

PRZEWODNIK

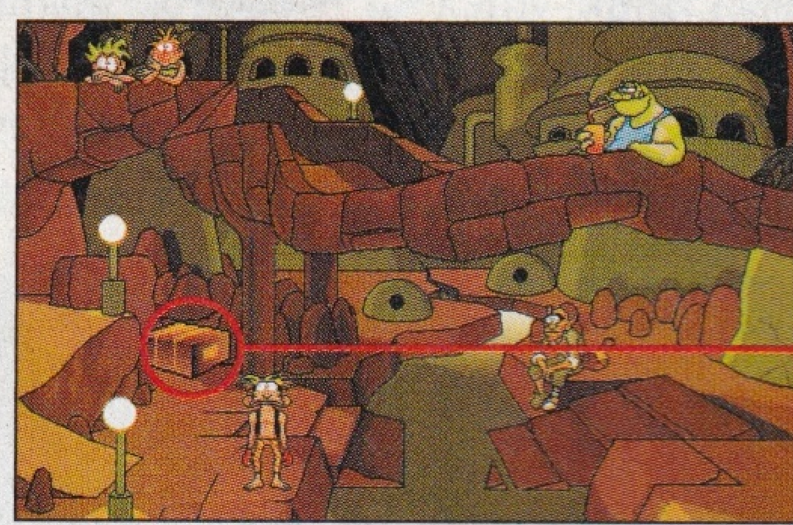
Rozpoczynamy grę



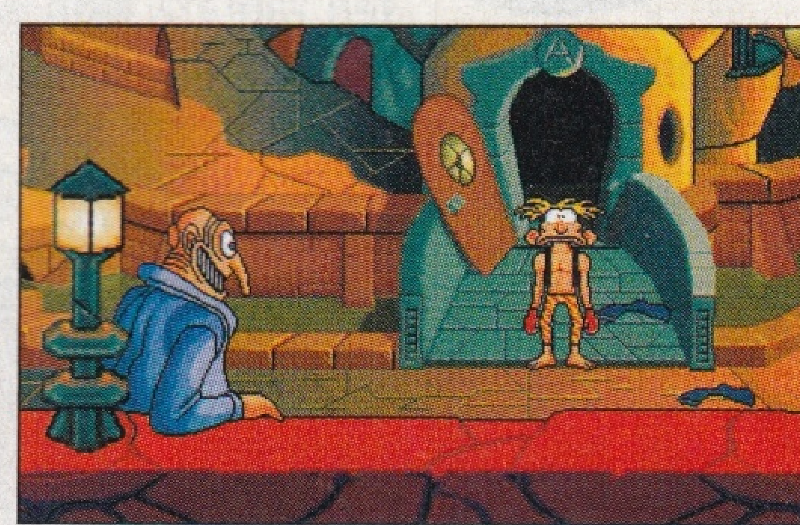
1 Zaczynamy przed domem Azymuta. Podnosimy guzik ●. Rozmawiamy z Gapciem o Azymucie i panu Sebastianie. Zaglądamy na chwilę do domu, po czym przechodzimy w prawo.



2 Rozmawiamy ze smutnym Buzukiem oraz z dziewczyną. Na razie nie mają wiele do powiedzenia, ale zaczynamy rozumieć trudną sytuację Buzuków. Idziemy dalej w prawo.



3 Próbujemy przejść strumyk, ale nie udaje się. Przesuwamy skrzynkę ● i podnosimy nakrętkę. Rzucamy nią w żebraka: wciskamy prawy przycisk myszy, wybieramy nakrętkę i klikamy kursorem na żebraka. Podnosimy but.



4 Wracamy do domu Azymuta i rzucamy zdobytym butem w drugi leżący na dachu. Podnosimy go i zakładamy parę butów. W jednym z nich znajdujemy zdjęcie profesora Azymuta wyrwane z artykułu o nim.



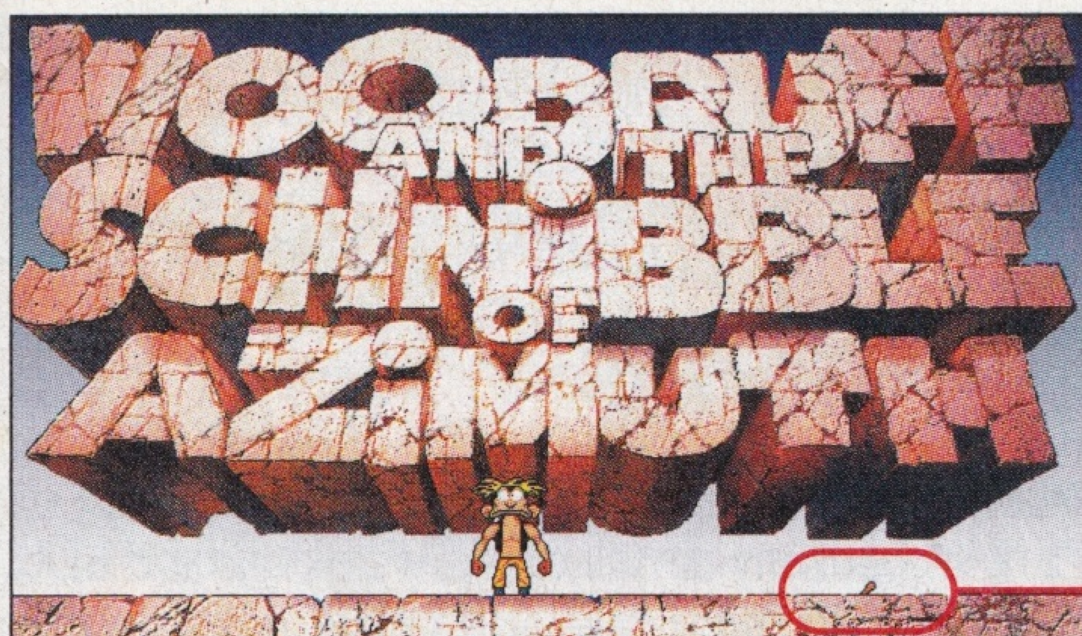
5 Wędrujemy w prawo i dajemy dziewczynie zdjęcie Azymuta, za co dostajemy artykuł z gazety. Niestety, nie potrafimy czytać. Idziemy dalej w prawo, podnosimy nakrętkę i przechodzimy przez strumyk. Idziemy w prawo. Znajdujemy się w pijackiej alejce.



6 Klikamy na leżący pod ścianą worek z pierzem ●. Oglądamy zabawną scenkę, a potem wchodzimy do baru.

By odnaleźć drzwi po prawej stronie pijackiej alejki, przesuwamy obraz. Aby dokonać tego dzieła, kierujemy kursor na górną krawędź ekranu gry.

Przygody w mieście



7 Rozmawiamy kilkakrotnie z barmanką, która daje nam kamień z literą A i pokazuje pana Sebastiana. Zabieramy filiżankę, przedstawiamy się i rozmawiamy o Azymucie. Po chwili lądujemy na planszy tytułowej. Zabieramy pędzel ● i wracamy do baru.



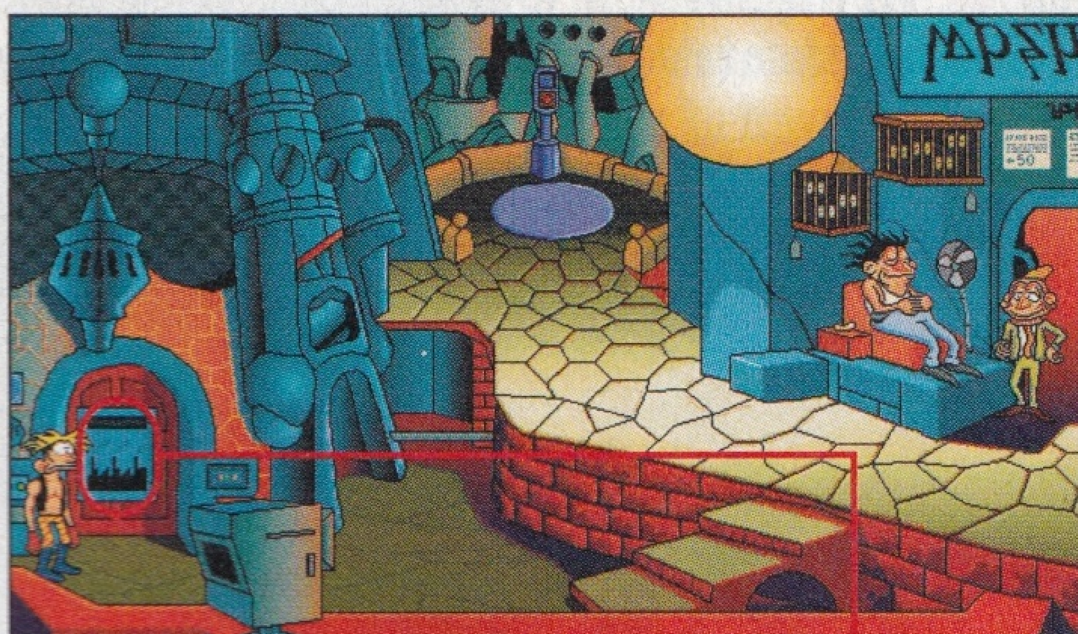
8 Dajemy barmance gazetę. Kobieta uczy nas czytać. Zwracamy uwagę na kelnera zjeżdżającego na gumie. Gdy napełnia kieliszek gościa, podkradamy mu z kieszeni ● otwieracz. Klikamy na plakat ● i odczytujemy numer kanału pogodowego. Wychodzimy.



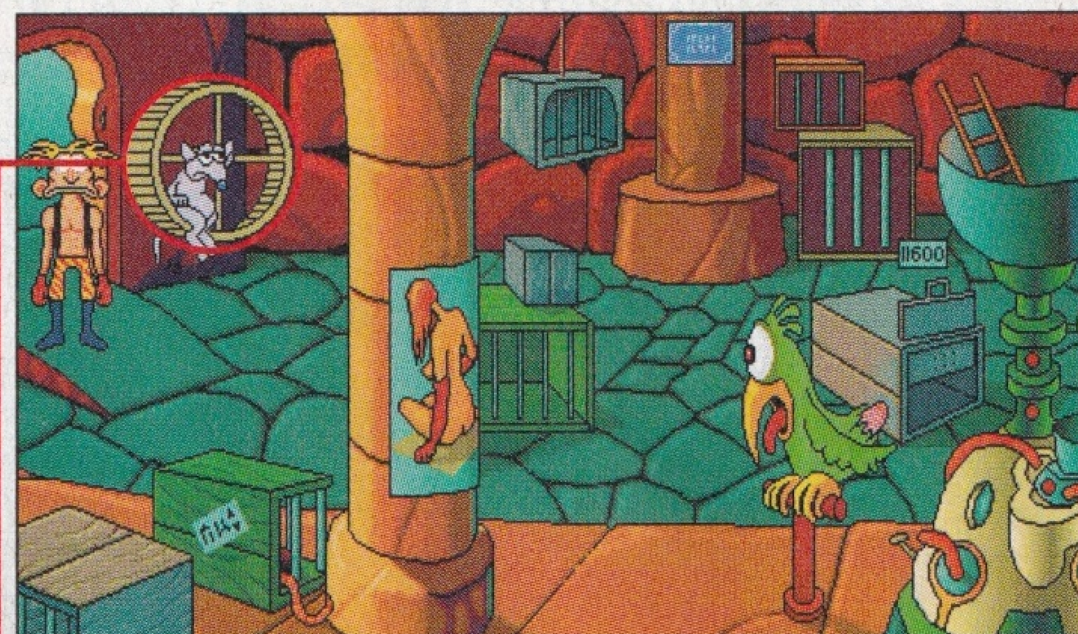
9 Częstujemy pijaka kawą. Dostajemy barometr. Moczymy pędzel w smole i wracamy na ulicę smutnego Buzuka. Wkładamy kamień z literą A w wyżłobienie ●. Dostajemy tobozon. Uruchamiamy go i słuchamy wiadomości od Azymuta.



10 Idziemy na ulicę Schodkową. Kopiemy puszkę. Podnosimy ją, a także fasolkę. Wracamy do domu Azymuta. Odczytujemy treść tabliczki przy windzie, wciskamy przycisk i jedziemy na górę. Przy biurku siedzi urzędnik. Rozmawiamy z nim.



11 Idziemy w lewo i klikamy na plakat ●. Odczytujemy numer biura pracy. Wyciągamy tobozon i wybieramy odczytany numer na jego klawiaturze. Wiemy już, że abyśmy dostali pracę, potrzebujemy zdjęcie oraz świadectwo oddechu.



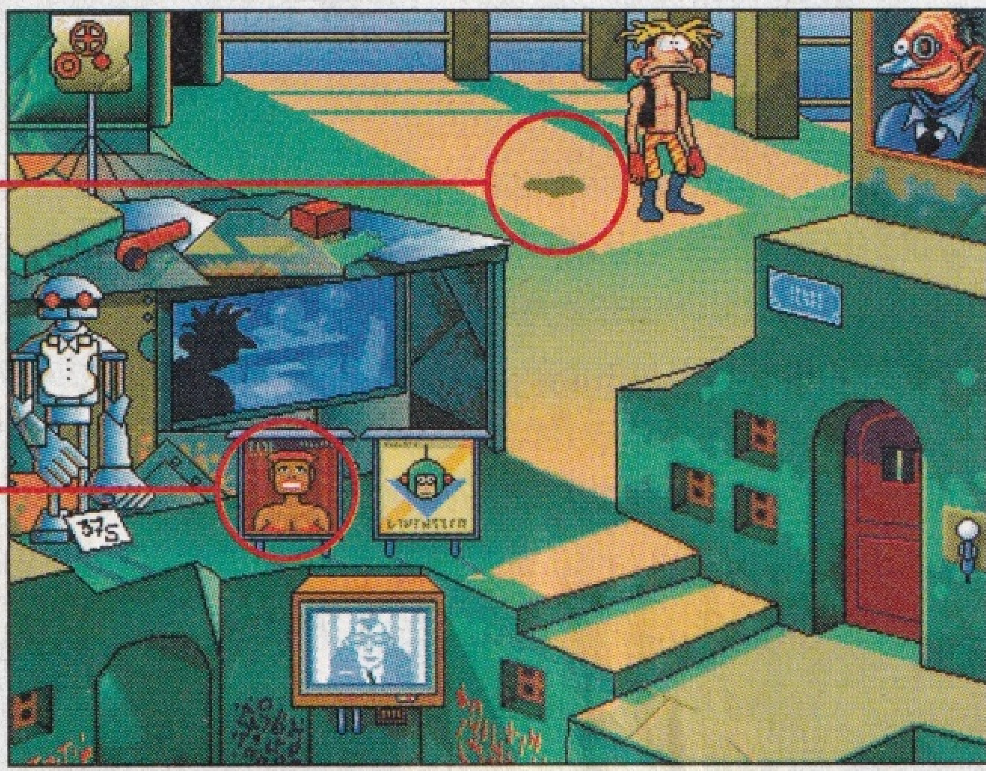
12 Wchodzimy na chwilę do sklepu Ku-ku-ła. Zakręcamy do oporu nakrętkę na ośce koła zamachowego ●, w którym biega szczur, po czym wychodzimy i zabieramy ze stolika plastikowy palec, a następnie wracamy do sklepu.



13 Podchodzimy do papugi. Pędzlem w smole domalowujemy kostium na plakacie. Rozmawiamy z papugą i dajemy jej pióra. Przechodzimy w ciemny kąt. Przestawiamy skrzydełko ● i klapkę ●, za każdym razem po przestawieniu wciskając włącznik ●. Gdy odsłaniamy nos ●, wkładamy weń plastikowy palec.

14 Mijamy pokój gier i docieramy do dzielnicy czerwonych latarni. Rozmawiamy z dziewczyną. Dostajemy kod do sali tronowej. Trzykrotnie gramy we flipera ●. Zyskujemy strula. Wrzucamy go do maszyny w rogu ● i wygrywamy następne strule. Grając na automacie, gromadzimy co najmniej 15 struli.

15 W Strefie Bigwiga dotykamy plamy ● i zabieramy worek. Zdejmujemy z robota koszulę i wchodzimy do sklepu ze sztucznymi rzeczami. Kupujemy okulary i plastikową brodę. Czytamy plakat ● i oglądamy na tobozonie program miłosny. Dzwonimy pod podany numer i prosimy sekretarkę o prywatny numer Ko-koty. Dzwonimy pod niego.





16 Kupujemy na placu fontanny kapelusz, rozmawiamy ze sprzedawcą i poznajemy kod do drzwi mieszkania Mędrca sztuki. Następnie idziemy do świątyni i rozmawiamy ze strażnikiem. W administracji wchodzimy do sklepu z orzechami. Klikamy na skrzynię.



17 Na tobozonie wybieramy numer prognozy pogody. Zapamiętujemy, gdzie przewiduje się upadek meteoru. Udajemy się tam i używamy barometru, określając tak punkt upadku. Odsuwamy się, czekamy i po chwili podnosimy z ziemi kawałek meteorytu.



18 Idziemy do wieży wirtualnych wycieczek. Zjeżdżamy windą i wręczamy właścicielowi wieży meteoryt. W zamian dostajemy orzech wigoru. Idziemy dać go strażnikowi. Ten niestety odmawia. Wędrujemy do alejki pijackiej, gdzie moczymy orzech w smole.

Woodruff and the Schnibble of Azimuth

Spotkania i podróże



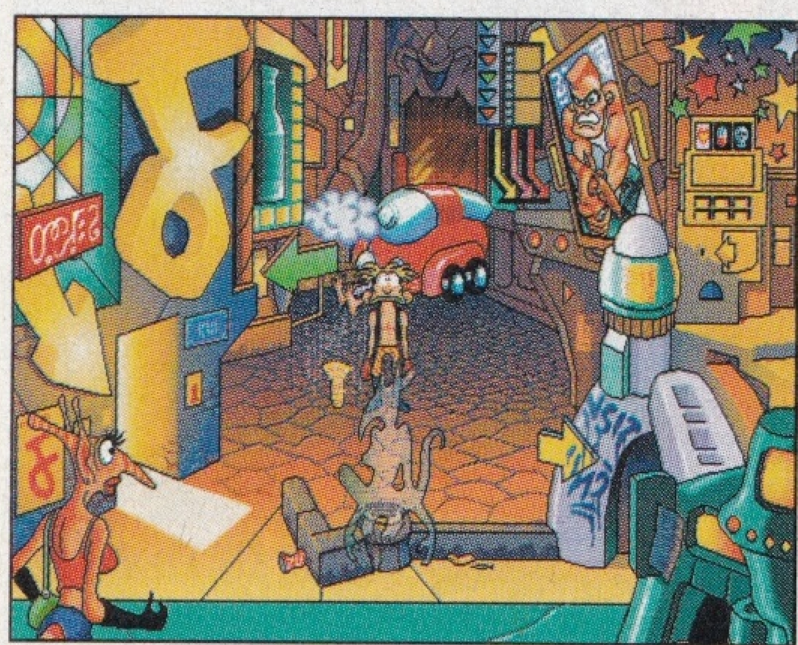
19 Na tobozonie znów sprawdzamy prognozę pogody i zapamiętujemy, gdzie upadnie meteoryt. Idziemy tam i za pomocą barometru określamy miejsce upadku. Kładziemy w nim orzech i czekamy, aż spadnie meteoryt. Zabieramy jądro.



20 Wręczamy jądro wigoru strażnikowi świątyni. Wchodzimy do środka. Zabieramy pokrywę i kanister. Odczytujemy kartkę z kodem do sali obrad. Wpisujemy kod **KAH LRZ GOZ GNEE** przy drzwiach Mędrca talentów i rozmawiamy z jego żoną.



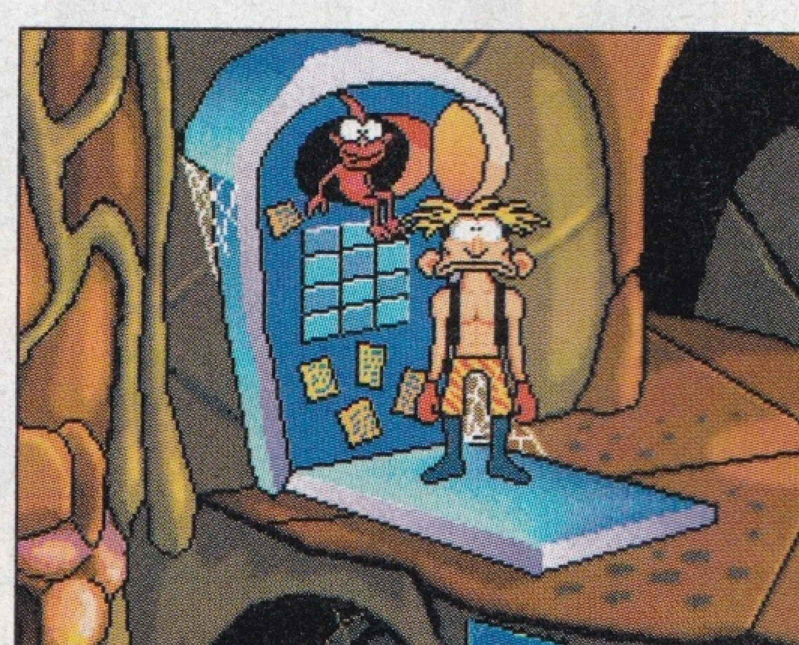
21 Wchodzimy do sali obrad, wstukując kod **BLAZ KAH ZIG DRU** i klikając na okno. Rozmawiamy z Mędrcem czasu. Odnajdujemy salę tronową i otwieramy ją kodem **ZIG STO DRU BLAZ**. Po rozmowie z królem słyszymy sylabę początkową. Dajemy królowi otwieracz i dostajemy breloczek. Gawędzimy z Mędrcem siły. Zabieramy gumę do żucia, czytamy menu wiszące na ścianie oraz wykaz magicznych zaklęć obok Mędrca siły. Wychodzimy.



22 Włączamy tobozon i wybieramy numer prognozy pogody. Zapamiętujemy, gdzie przewidywane są opady. Idziemy tam. Używamy barometru, który pozwala określić położenie chmurki. Ustawiamy w zaznaczonym miejscu kapelusz i czekamy, aż napełni się deszczówką. Zabieramy go.



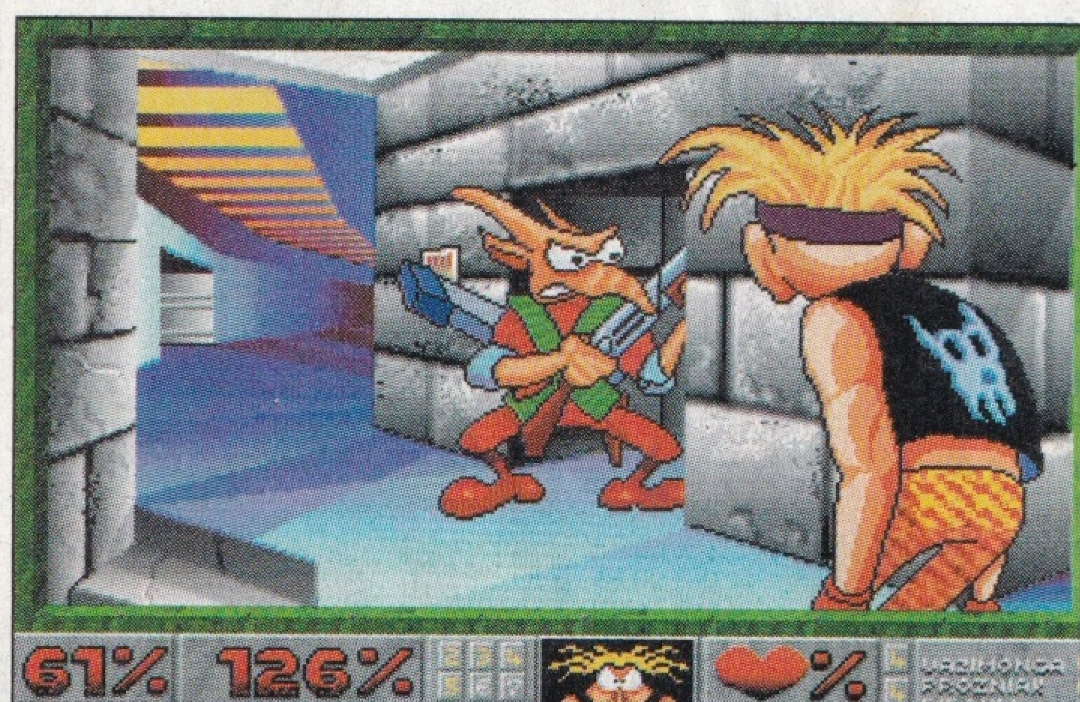
23 Wracamy do sklepu Ku-ku-ła. Zalepiamy gumą dziurkę w wężyku zegara i nalewamy wody do zbiornika. Słyszymy sylabę czasu! Odklejamy gumę i biegniemy do sali obrad. Dajemy Mędrcowi czasu sylabę czasu. Ten daje nam sylabę porady i kod do mieszkania Mędrca słowa.



24 Otwieramy drzwi Mędrca słowa kodem **BNZ BNZ BNZ GLAP**. Dajemy zwierzęciu fasolkę i słuchamy sylaby podstawowej. Odnajdujemy błąkającego się po świątyni Mędrca słowa i dajemy mu tę sylabę. Zdradza nam on w zaman kody do mieszkań Mędrca zdrowia i Mędrca urodzaju.



25 Otwieramy drzwi Mędrca zdrowia kodem **POO ZIG DRU BNZ.** W środku odczytujemy wiadomość od niego. Zaglądamy do Mędrca smaku, wstukując **KAH BLAZ ZIG STO** i słuchamy jego wypowiedzi. Idziemy do drzwi Mędrca urodzaju, wpisujemy **BNZ POO GLAP BLAZ** i rozmawiamy z Mędrcową, która informuje nas, gdzie udał się jej mąż.



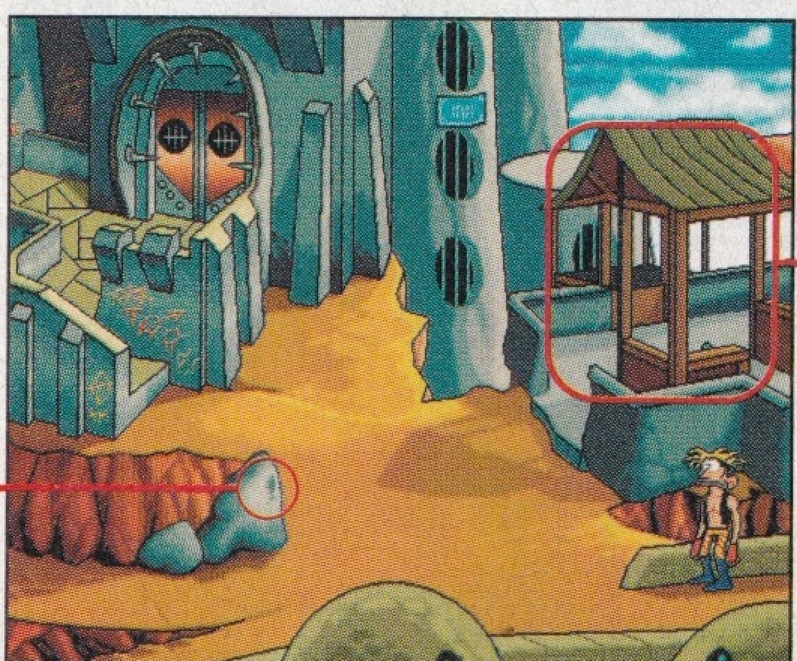
26 W wieży wirtualnych wycieczek płacimy trzy strule właścicielowi i siadamy w fotelu. Spotykamy Mędrca zdrowia – daje nam sylabę zdrowia. Sporządzamy zaklęcia pamięci, diagnozy i przeszłości (patrz ramka **Wypowiadamy zaklęcia Buzuków** na stronie 40). Odnajdujemy miejsce pamięci.



27 Używamy zaklęcia przeszłości na statui. Przenosimy się w przeszłość! Klikamy na garnek, odsuwamy głaz i wyciągamy rybę. Wrzucamy ją komandorowi za kołnierz. Podnosimy kukurydzę. Rozmawiamy z umierającym Buzukiem i pokazujemy mu breloczek. Zdradza nam kod do sejfu i wręcza róg.



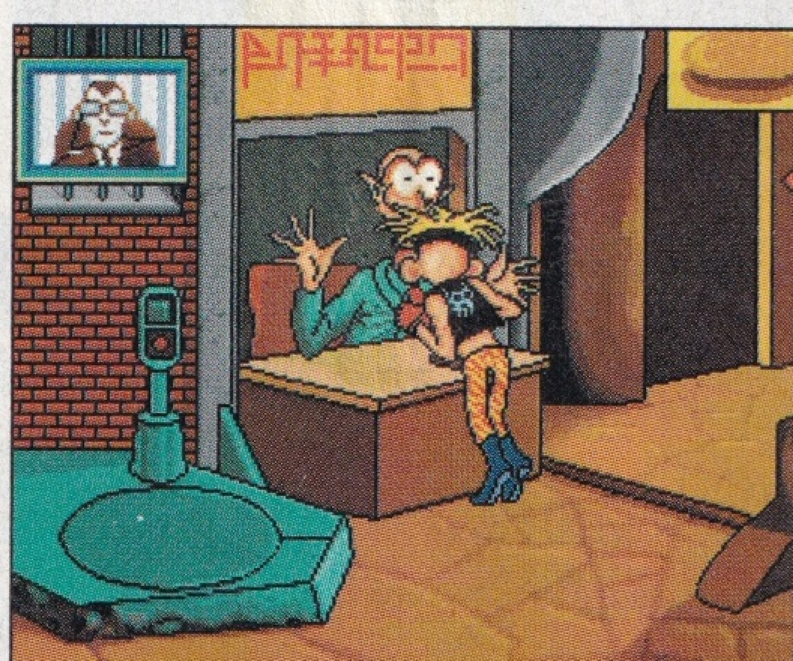
28 Dmiemy w róg i słyszymy jęki Buzuka. Odwalamy głaz, podnosimy trójząb i próbujemy poruszyć nim pozostałe głazy. Klikamy na stopę Buzuka. W podzięce za uratowanie obiecuje on zostawić sylabę intuicji w pomniku. Wracamy do teraźniejszości. Zza kołnierza komandora wyciągamy rybę.



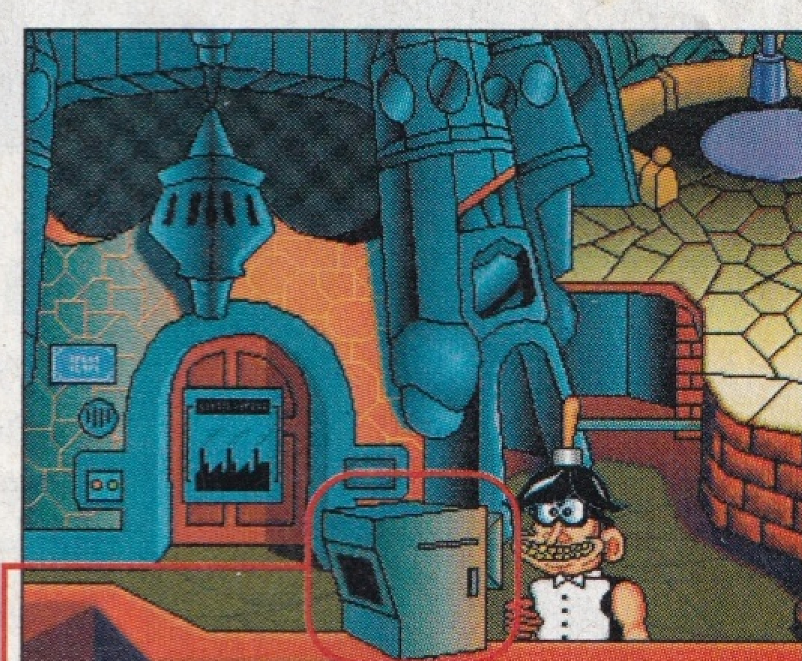
29 Wędrujemy do ślepej uliczki, po czym wkładamy kamienną rybę w wyżłobienie w kamieniu. Azymut przekazuje nam wiadomość i transportozon. Klikamy na domek. Ukazuje się Mistrz, który obdarowuje nas magiczną mocą. Podnosimy kamienne ramię oraz muszlę ślimaka.



30 Teraz wracamy do sali tronowej, w której otwieramy sejf, wstukując na panelu kod **GLAP POO GNEE ZIG**, który usłyszeliśmy na polu bitwy. Natychmiast wynurza się Duch Buzuka, który wyszeptuje sylabę energii. Wręczamy ją Mędrcowi siły, a następnie komponujemy zaklęcie siły.

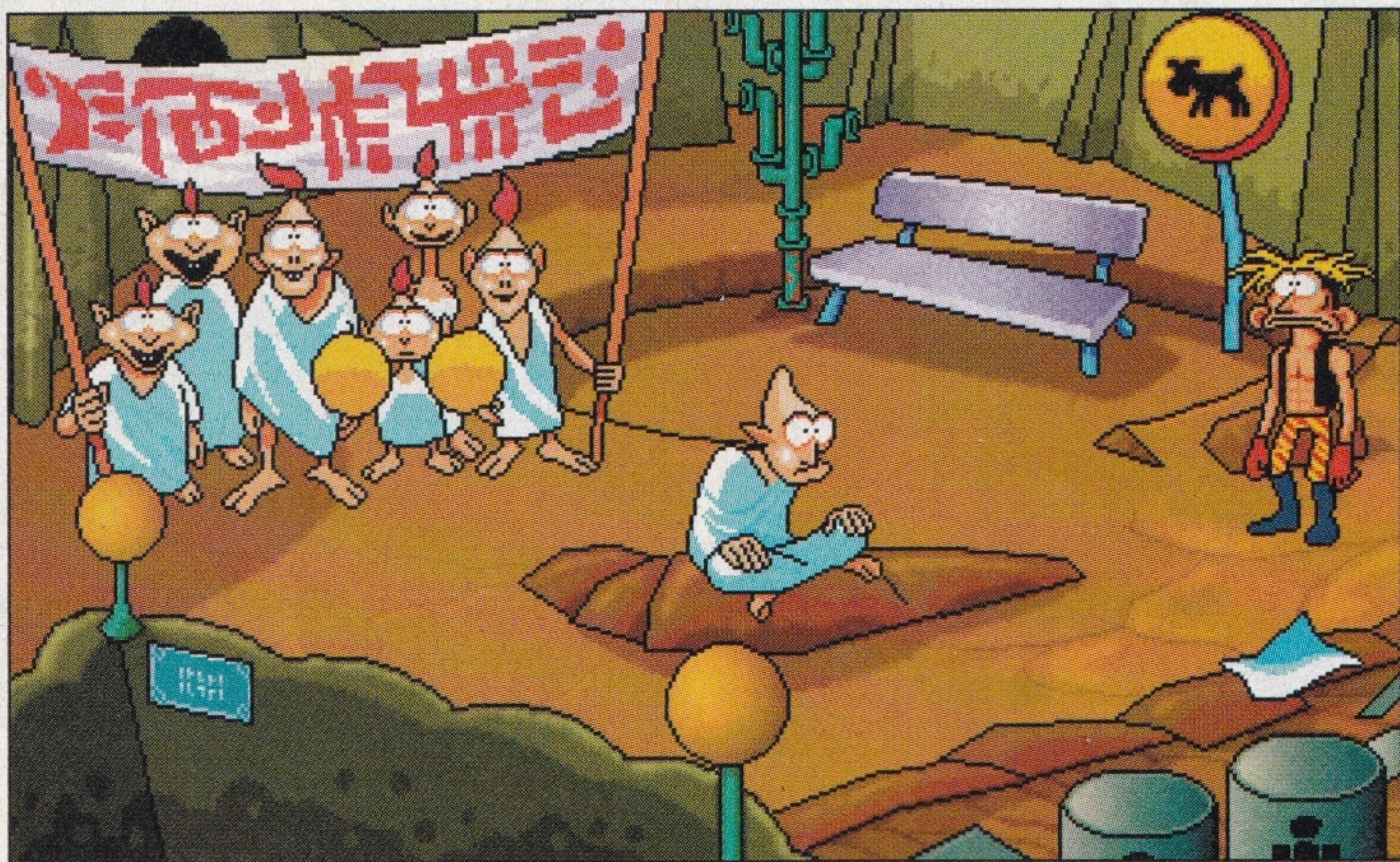


31 Na ulicy Schodkowej używamy zaklęcia siły na witrynie sklepowej. Zdobywamy latawiec. Odwiedzamy urzędnika w administracji i zaklęciem siły wydobywamy od niego certyfikat oddechu. Włączamy tobozon i wsuwając dokument w kieszeń stacji dysków, wysyłamy go do biura pracy.

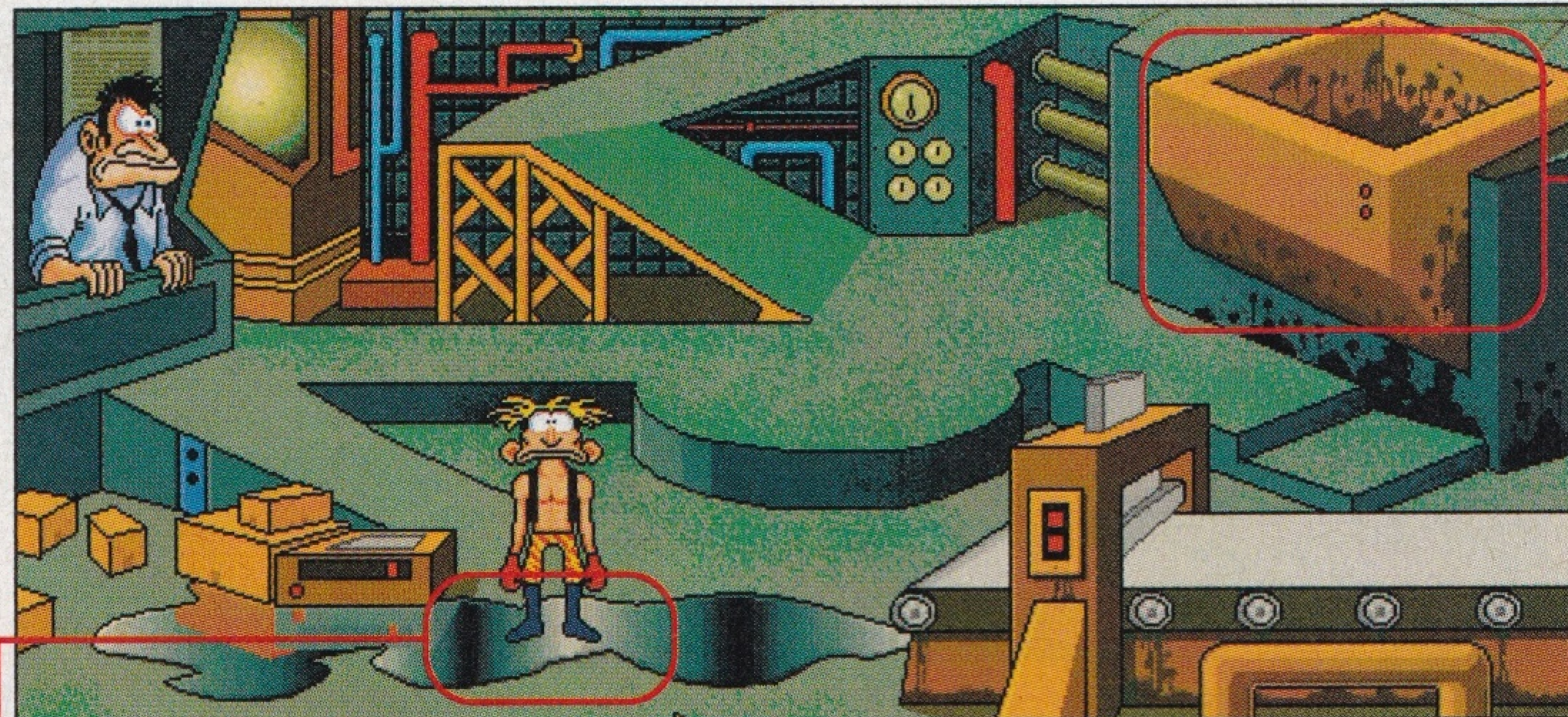


32 Podchodzimy do brotoflatronu. Zakładamy kolejno: przód koszuli, niebieskie okulary, sztuczną brodę, pędzel w smole, kukurydzę. Wrzucamy strula do urządzenia i wyciągamy fotografię. Wysyłamy ją tobozonem do biura pracy. Zostajemy przyjęci! Dostajemy druk umowy o pracę.

Fabryka i wariatkowo



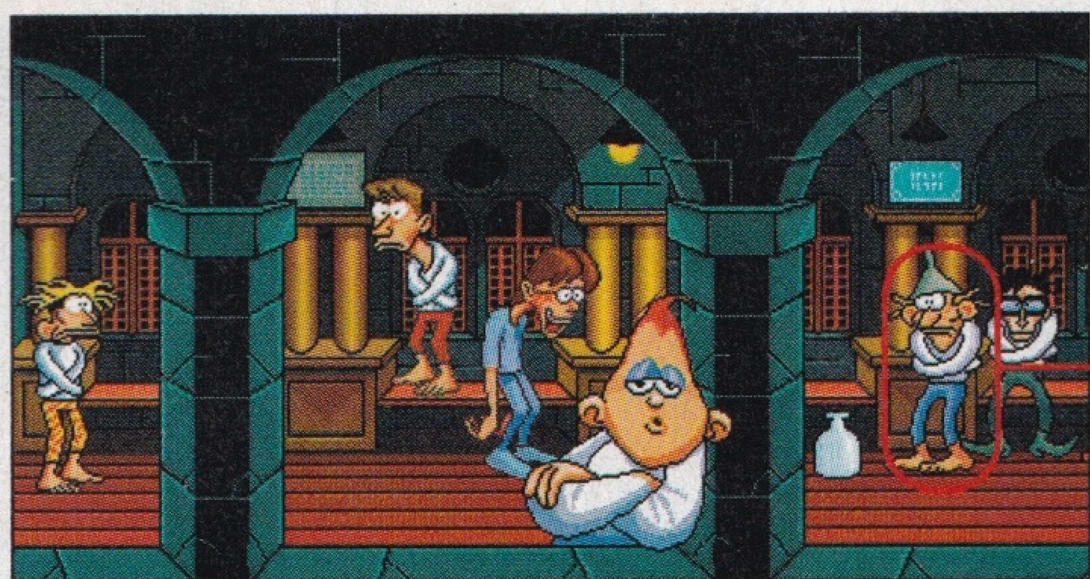
33 Biegniemy do fabryki i pokazujemy druk strażnikowi. Ten wpuszcza nas na halę fabryczną. Zaczynamy pracę. Wykonujemy polecenia szefa.



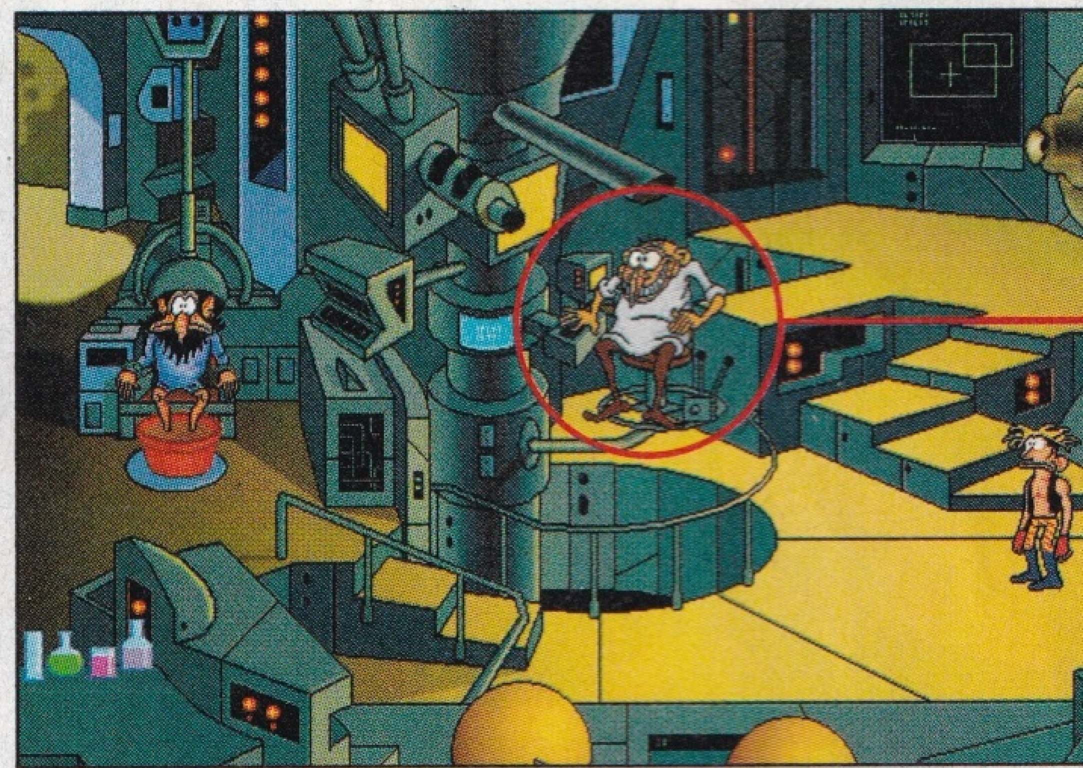
34 Zdejmujemy kapelusz z taśmy i przymierzamy go, przeglądając się w lustrze. Wadliwe sztuki wyrzucamy do zsypu ●. Z dobrym kapeluszem idziemy do taśmy. Wciskamy przycisk, ustawiamy pudło na taśmie. Wkładamy do niego kapelusz. Przechodzimy na drugą stronę i ustawiamy się pośrodku kałuży ●. Przytrzymujemy palcem węzeł. Po zapakowaniu jednego kapelusza rozmawiamy z kierownikiem. Po chwili krew nas zalewa i odwożą nas do wariatkowa.



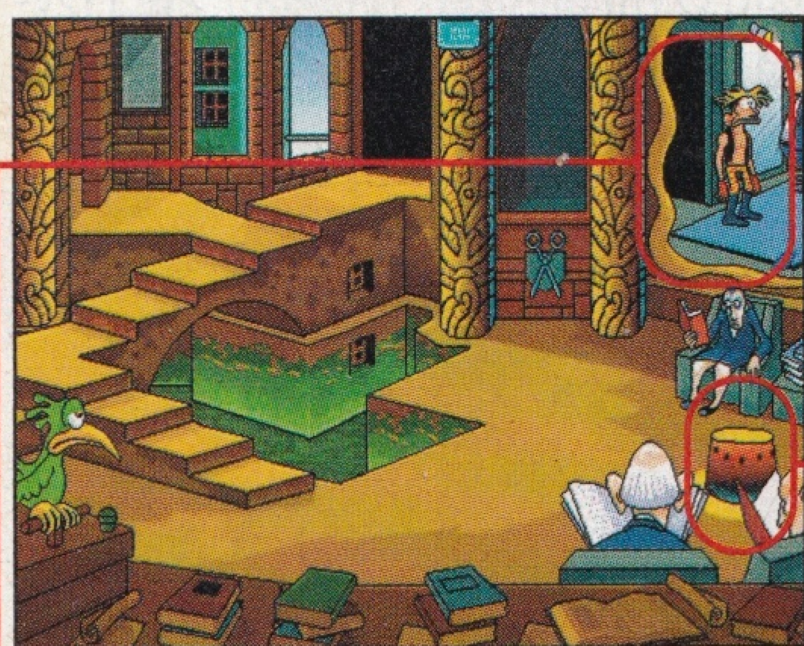
35 Klikając na postać Woodruffa, bujamy się tak długo, aż lina pęka. Wtedy chwytamy stopą fragment łańcucha, który upadł na ziemię, i prujemy płócienną ścianę celi ●. Wyciągamy zębami śrubę i otwieramy za jej pomocą zamek.



36 Umieszczamy śrubę w dziurze w ścianie przy szafce. Wchodzimy do szafy. Przysłuchujemy się mamrotaniu zwariowanego urzędnika skarbowego ●. Na tobozonie wybieramy **GNEE BNZ GLAP POO** i łączymy się z biurem podatkowym. Po krótkiej rozmowie uwalniamy się z kaftana bezpieczeństwa. Usuwamy strażnika pilnującego drzwi, po czym przestawiamy dźwignię i wychodzimy.



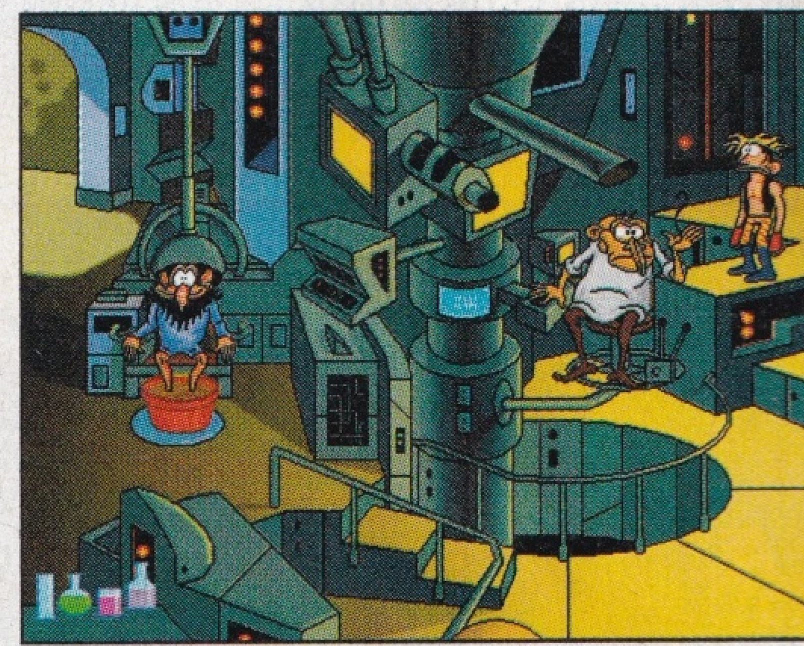
37 W laboratorium rozmawiamy z profesorem Agrestem ● i z Mędrcem urodzaju. Przechodzimy w lewo, gdzie stoi wiatrak. Napełniamy bak benzyną z kanistra i włączamy wiatrak. Klikamy na niego i stajemy przed nim. Pęd powietrza strąca nas na dół.



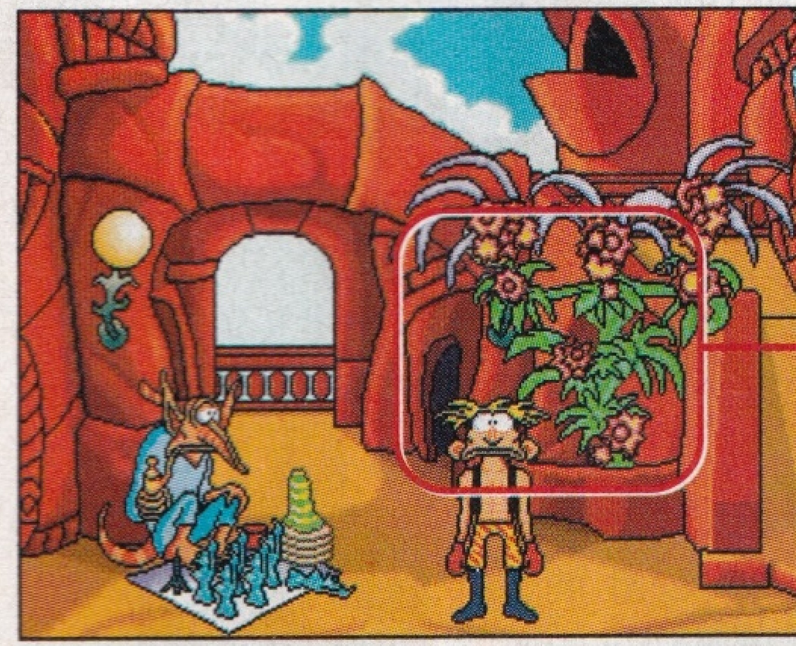
38 Lądujemy w klubie. Rozmawiamy z papugą. Wrzucamy worek ze śmieciami do paleniska ● i wchodzimy do gabinetu prezesa ●. Po wysłuchaniu prób przemówienia dajemy mu guzik. Przeglądamy kasety w odtwarzaczu, aż słyszymy sylabę sztuki. Składamy zaklęcie rozrywki.



39 Po wyjściu z klubu klikamy na graffiti. Pojawia się znajomy Mistrz. Przekazuje nam on drugą tajemną moc. Potem przenosimy się za pomoca transportozonu do wariatkowa i używamy zaklęcia rozrywki na cebulogłowym pacjencie. Wydaje on z siebie sylabę zieleni.



40 Teraz pędzimy do laboratorium profesora Agresta. Dajemy sylabę zieleni Mędrcowi urodzaju. Podnosimy leżące na podłodze nasionko sznaplury, a następnie składamy według przepisu zaklęcie wzrostu, po czym używamy go na profesorze Agreście. Mędrzec jest wolny!



41 Przenosimy się na plac fontanny i dajemy Mędrcowi sztuki jego sylabę. Sadzimy nasionko sznaplury w fontannie ● i polewamy wodą z kapelusza. Po chwili zrywamy liść sznaplury. Włączamy publiczny tobozon na dole i pojawia się Mędrzec. Poznajemy trzecią magiczną moc.



42 Triumfalnie zanosimy sznaplurę Mędrcowi smaku, a następnie idziemy do sali obrad. Po krótkiej dyskusji kładziemy na stole puszkę. Mędrcy wyczarowują szprocnog ●, który zabieramy.

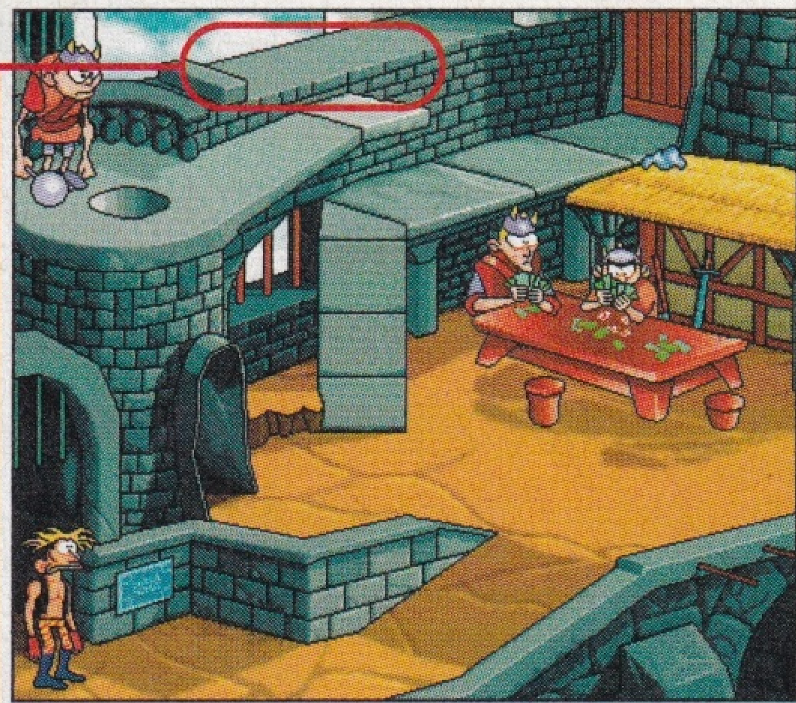


43 W pijackiej alejce używamy zaklęcia pamięci na pijaku i rozmawiamy z nim. Wręczamy mu zdjęcie z brotoflatronu. W zamian dostajemy zasady gry w brydża. Poruszamy przełącznikiem ●, aż po przeciwległej stronie ekranu pojawia się Mistrz i uczy nas czwartej magicznej mocy.

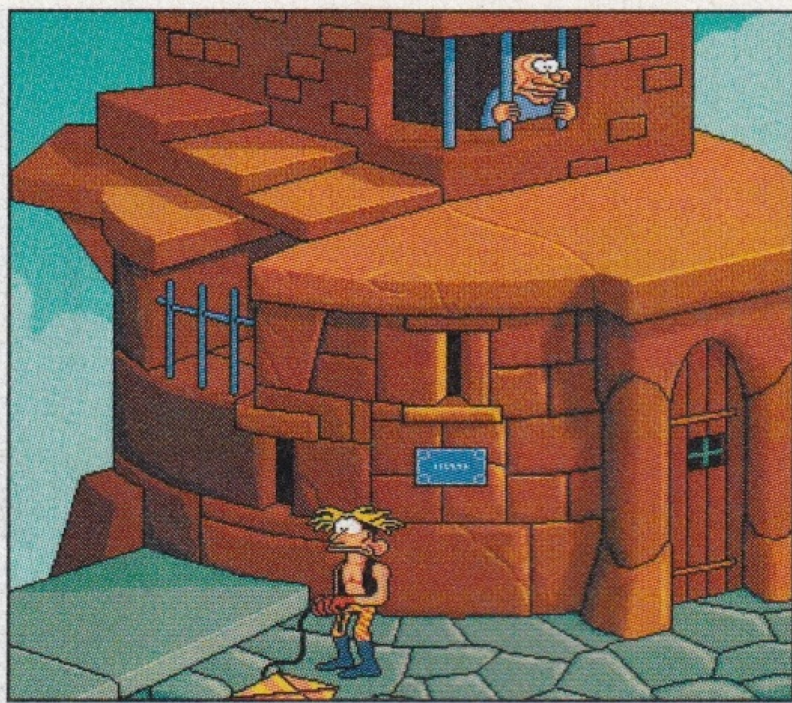


44 Od strażnika więzienia w ślepej uliczce dowiadujemy się, że do zatrudnienia potrzebny jest formularz. Ma go urzędnik w administracji. Idziemy tam i pomagamy urzędnikowi zaklęciem pamięci. Dopiero wtedy znajduje potrzebny nam druczek. Wracamy do ślepej uliczki i wkraczamy do więzienia.

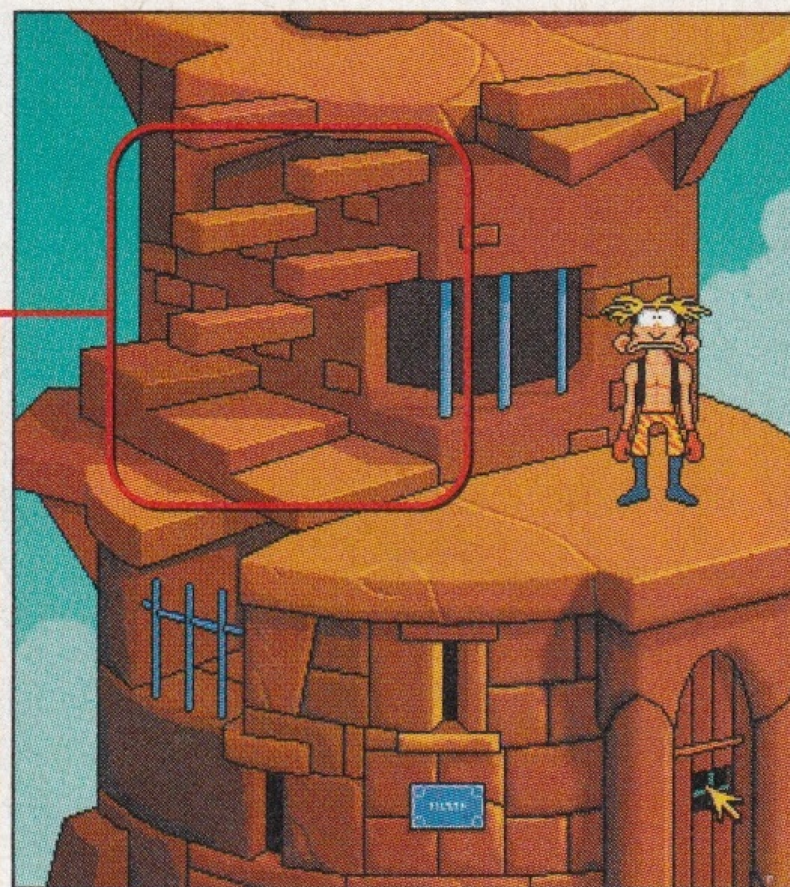
Obejmujemy rządy



45 Podnosimy szmatkę i wycieramy szybkę, a wtedy pojawia się robot. Siadamy do gry w brydża. Po chwili wstajemy i wychodzimy do toalety. Wręczamy robotowi kartkę z zasadami brydża. Droga wolna – teraz idziemy na górę.



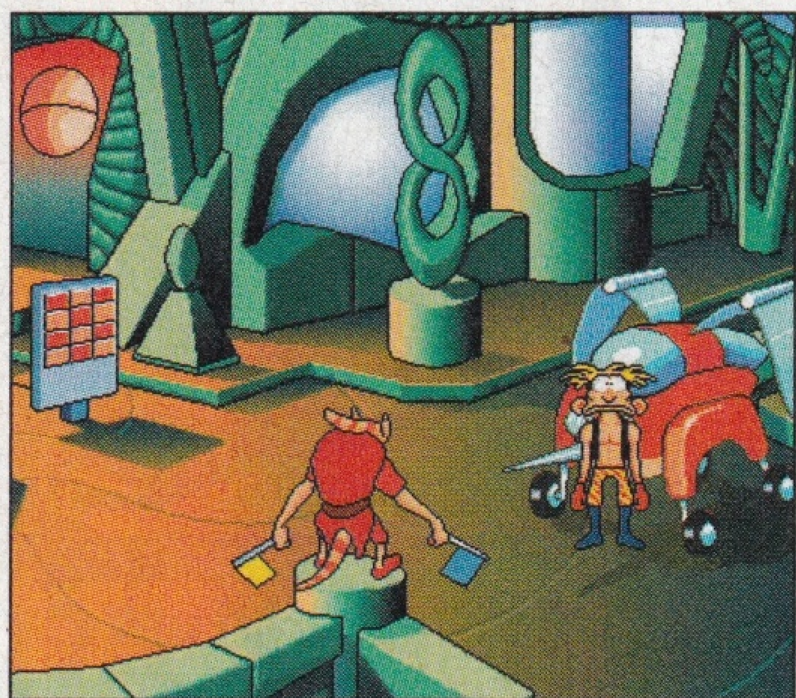
46 Oglądamy prognozę pogody na tobozonie i gdy pojawia się informacja o silnych wiatrach przy więziennej wieży, wyciągamy barometr. Następnie stajemy z latawcem w ręku w zaznaczonym miejscu. Podmuch wciąga nas na górę.



47 Rozmawiamy z więźniem, po czym wchodzimy na szczyt wieży więziennej po wysuniętych przez niego schodkach.



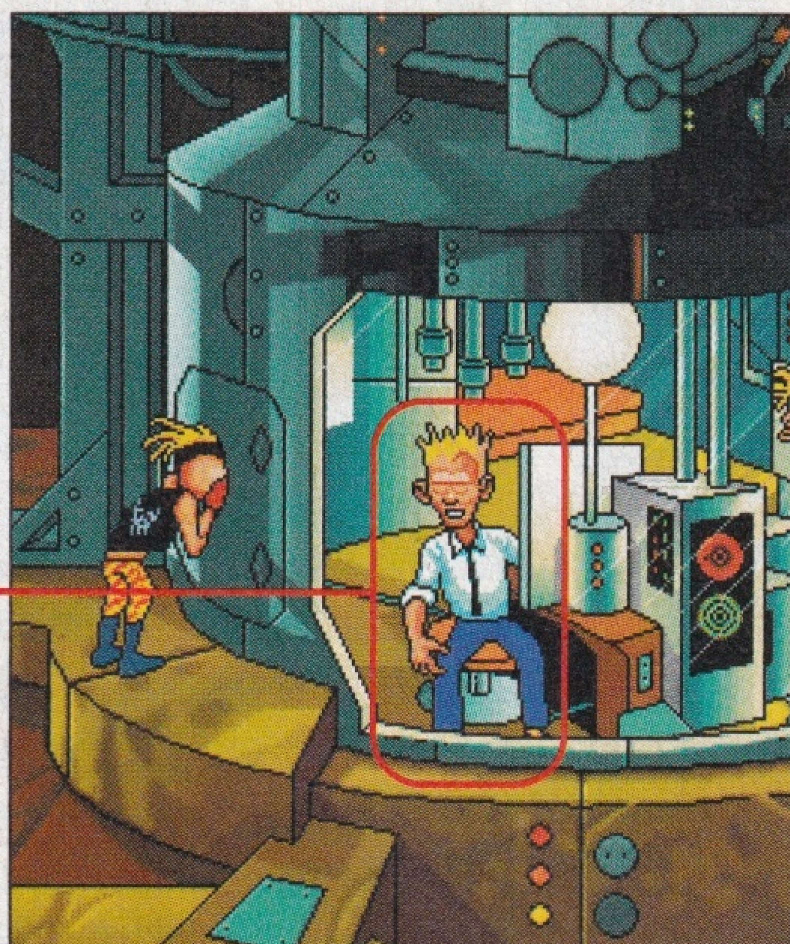
48 Przywiązujemy kamienną rękę do liny. Zarzucamy chwytak na lewą rzeźbę i wchodzimy na górę. Mędrzec daje nam kolejną moc.



49 Dzwonimy do Ko-koty, która zaprasza nas na przyjęcie oczne. Wędrujemy do wiatraka i używamy mocy lewitacji. Pęd powietrza znosi nas na taras arystokratów. Dopasowujemy muszelkę do wyżłobienia w statui Buzuka wojownika. Z kamiennych ust dobiega do nas dźwięk sylaby intuicji. Tworzymy zaklęcie spojrzenia.



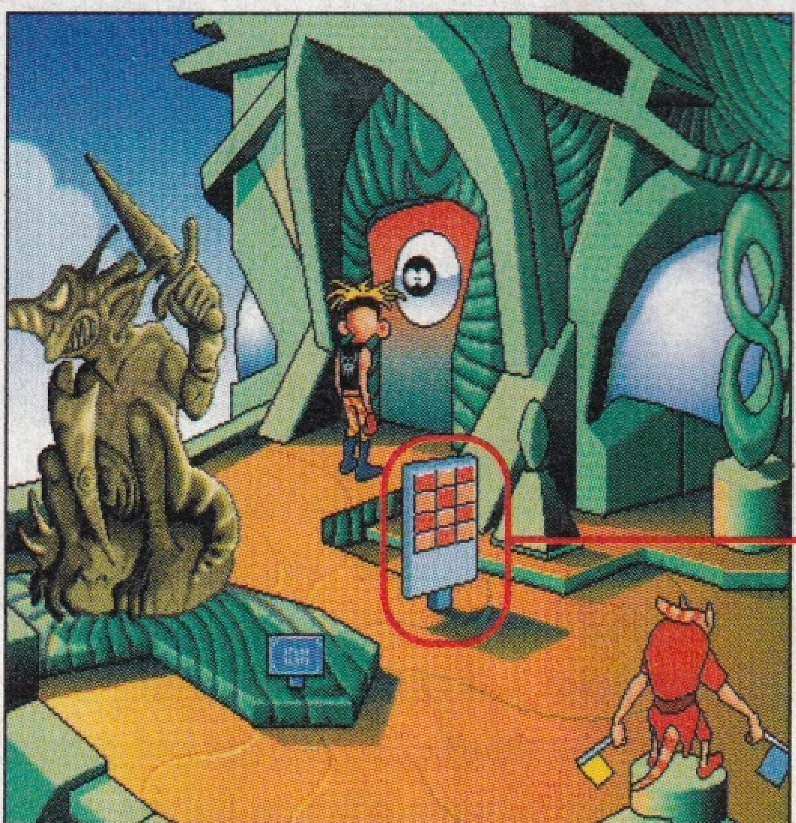
50 Teraz wracamy na wieżę więzienną. Tam wspinamy się po linie zarzuconej na prawą rzeźbę, a potem używamy zaklęcia spojrzenia na ścianie. Otwiera się przejście.



51 Nareszcie spotykamy profesora Azymuta! Nasz przybrany ojciec odmłodniał. Rozmawiamy z nim, aż dostajemy wibromana, dzięki któremu szybko postarzamy dowolną osobę.



52 Przenosimy się do wieży wirtualnych wycieczek i używamy zaklęcia spojrzenia na organizatorze gry w trzy kubki. Okazuje się, że jest szulerem. Wypada mu sztuczne oko, które spada na ulicę Schodkową. Idziemy tam czym prędzej i zabieramy je. Przyda się, gdyż tylko z nim wejdziemy na przyjęcie Ko-koty.



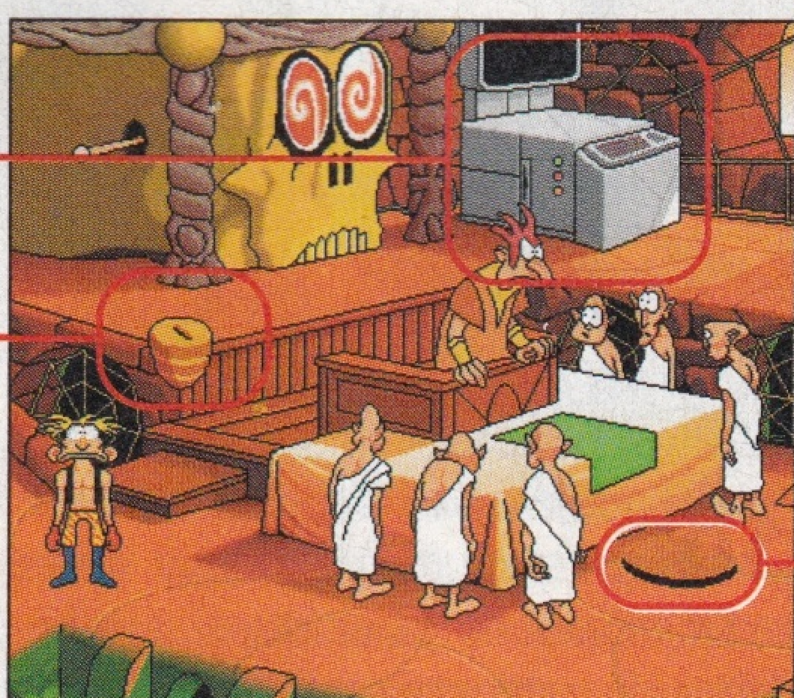
53 Wracamy na taras arystokratów. Wystukujemy na klawiaturze kod, który podała nam Ko-kota: **GLAP ZIG GNEE LRZ**. Pokazujemy strażnikowi sztuczne oko i wchodzimy do środka.



54 Używamy zaklęcia diagnozy na Ko-kocie. Przenosimy się do laboratorium, zabieramy stojące na półce probówki i wlewamy odtrutkę do kieliszka Ko-koty. Używamy na niej zaklęcia rozrywki. Rozmawiamy z nią, aż dowiadujemy się o sekcie Sznibla.



55 Idziemy na plac przed fabryką. Klikamy na wyznawców i rozmawiamy z przywódcą sekty. Zdradza nam sekretną mantrę. Wędrujemy do strefy Bigwiga i recytujemy mantrę do mikrofonu przy drzwiach sekty. Wchodzimy do środka.

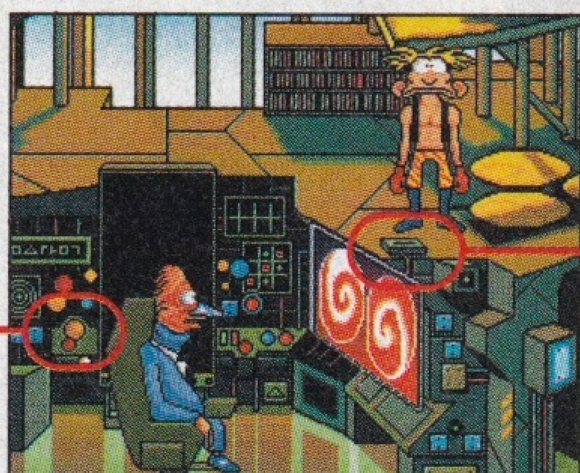


56 Rozmawiamy z kapłanem, używamy komputera i znów rozmawiamy z kapłanem. Wrzucamy strula do skarbonki. Próbujemy użyć komputera, rozmawiamy z kapłanem i wrzucamy strula. Znów rozmawiamy z kapłanem i próbujemy wrzucić jeszcze jednego strula. Włączamy komputer i odczytujemy sekwencję uderzeń: **duży gong, duży gong, mały gong, duży gong, mały gong, mały gong**. Stajemy przy wolnym miejscu naprzeciwko kapłana i czekamy.

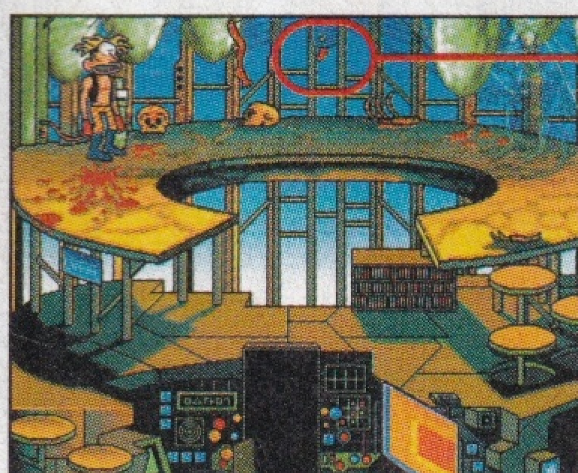
Gdy fanatyk po prawej recytuje mantrę, klikamy ikoną mantry na okrągłe pole na podłodze i w ten sposób recytujemy naszą część. Powtarzamy to trzykrotnie i używamy na sobie zaklęcia lewitacji. Podchodzimy do gongów i uderzamy w nie zgodnie z zapisem z komputera. Sekciarze medytują. Ze szpary w czaszce wyciągamy sidirom.



57 Wracamy do mieszkania Ko-koty. Używamy zaklęcia wzrostu na roślinie pod oknem. Gdy urośnie, przechodzimy po jej gałęziach do laboratorium. Klikamy na pole siłowe.



58 Używamy lewitacji na polu siłowym, a pokrywy na Bigwigu. Wkładamy sidirom do czytnika. Zakładamy Bigwigowi wibromana. Bestia ucieka. Z ubrania zabieramy kartę. Wciskamy.



59 Na górze rozmawiamy z bestią i zjadamy buzuioli. Wieszamy szprocnog na haku i zaklejamy otwór gumą. Stajemy w rogu, a potem pociągamy za czerwony język.



60 Używamy karty na zamku cyfrowym, po czym wychodzimy. Prezydent okazuje się marionetką! Obejmujemy rządy. Pod naszym panowaniem ludzie i Buzuki żyją szczęśliwie.

Premiera 3.12

szukaj w sklepach z grami i hipermarketach

Komentuje Mateusz Borek

CENA 79,90

POLSKA GOOLA!

gratis!



Przeciętne spotkanie toczy się na wysokim poziomie, komputerowi przeciwnicy nie dają się robić w konia byle jakim trikiem, a cała zabawa jest wyjątkowo dynamiczna.
Świat Gier Komputerowych 11/2001

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Pozostaje tylko siąść przed komputerem i zakrzyknąć: Polska Goola!
gry.onet.pl

REKOMENDACJA www.gry.onet.pl



POLSKA GOOLA! to jedyna komputerowa symulacja gry w piłkę nożną w pełnej polskiej wersji językowej. Do tego z profesjonalnym komentarzem najlepszego polskiego komentatora piłkarskiego – Mateusza Borka. Taka oprawa z pewnością pozwoli poczuć emocje turnieju finałowego w Azji. W POLSKA GOOLA! znajdziesz 40 narodowych reprezentacji, włącznie z tymi, które awansowały do Mistrzostw Świata, 4 tryby rozgrywki oraz opcję gry dla 8 osób naraz. A jakby tego było mało - w pudełku znajdziecie superprezent w postaci joypada!















www.manta.com.pl
e-mail: manta@manta.com.pl

Copyright 2001 Trecision S.p.A. All rights reserved.
Trecision Net-ert@inment name and logo are registred trademark of Trecision S.p.A.
Manta Multimedia jest zastrze onym znakiem firmy MANTA Bogdan Wiciński.

Red Faction

Gra zręcznościowa na PC i PS2 | W ogromnych kopalniach Marsa łatwo błądzimy i tracimy życie. Ściągawka **GIER** to doskonały przewodnik po tej groźnej, pustynnej planecie

Test gry na stronie 18

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Najważniejsze informacje



Świat gry oglądamy oczami głównego bohatera. Z tego powodu nasze pole widzenia jest bardziej ograniczone niż w grach, w których widzimy akcję zza pleców głównej postaci. Rozglądamy się więc uważnie przez cały czas – przeciwnicy kryją się dosłownie wszędzie. W grze najlepiej sprawdza się połączenie sterowania myszą i klawiaturą. Tylko wtedy mamy pełną kontrolę nad poczynaniami naszego bohatera.

Wybieramy broń



System wykorzystywany w grze jest prosty. Broń podzielono na cztery rodzaje. By wybrać dany typ, naciskamy klawisz odpowiadający jej kategorii (od [1] do [4]) i powtarzamy to tak długo, aż zostanie podświetlony odpowiedni rodzaj broni. Dzięki temu nie uczymy się na pamięć kilkunastu klawiszy.

Poznajemy nasz arsenał i podstawowe taktyki walki

W grze korzystamy z **15 różnych rodzajów broni**. Są wśrod nich strzelby snajperskie, materiały wybuchowe, wyrzutnie rakiet, a także rozmaite karabiny i pistolety maszynowe. Autorom udało się stworzyć ciekawą kolekcję broni, w której każdy gracz znajduje coś dla siebie.



UCB-24 Ultor Control Baton, czyli elektryczna pałka ochroniarza Ultoru to urządzenie zakończone dwoma szpikulcami, pomiędzy którymi wytwarzane jest wysokie napięcie. By je skutecznie wykorzystać, zbliżamy się do wroga. Przydaje się tylko na samym początku gry, gdy jeszcze nie mamy pistoletu.

Magazynek	bateria
Przeładowanie	1 sekunda
Zasięg	krótki
Tryb główny	uderzenie
Tryb drugorzędny	porażenie prądem



UBS-4 Ultor Riot Body Shield – tarcza ochroniarza Ultoru osłania nas z przodu. Wytrzymuje kilkadziesiąt strzałów, zanim się rozpada. Zmniejsza obrażenia zadawane przez eksplozje (jeśli osłaniamy się przed wybuchem), a nawet te od strzału z railguna. Da się nią uderzyć przeciwnika.

Magazynek	brak
Przeładowanie	brak
Zasięg	krótki
Tryb główny	uderzenie
Tryb drugorzędny	brak



USP-16 Ultor Semi-Automatic Pistol, czyli pistolet półautomatyczny strażników Ultoru, jest bronią często niedocenianą przez niedoświadczonych graczy. Tymczasem celne trafienie z niego w głowę zabija przeciwnika, chyba że jest ciężko opancerzony. Pistolet ma dokręcany tłumik, który skutecznie wycisza strzały. Jest to też jedyna broń działająca pod wodą. Wadą pistoletu jest krótki zasięg.

Magazynek	16 pocisków kalibru 12 mm
Przeładowanie	2 sekundy
Zasięg	krótki
Tryb główny	strzał
Tryb drugorzędny	nakręcenie/odkręcenie tłumika



UFT-1 Ultor Flame Thrower, czyli miotacz płomieni, to broń przydatna na początku gry. Niemal każdy trafiony z niej przeciwnik umiera wyjątkowo drastyczną śmiercią. Niestety paliwo szybko się kończy, a na wyższych poziomach wrogowie długo wytrzymują w ognistej kąpieli. Drugi tryb strzelania to rzut zbiornikiem z paliwem – dobra metoda na eliminowanie dużych grup przeciwników.

Magazynek	10 zbiorników z paliwem
Przeładowanie	2 sekundy
Zasięg	krótki
Tryb główny	ciągły strumień ognia
Tryb drugorzędny	rzut zbiornikiem z paliwem

Poznajemy nasz arsenał i podstawowe taktyki walki



F-1TL Fusion Rocket Launcher, czyli wyrzutnia rakiet fuzyjnych, to broń tak potężna, że powinna pozostać w fazie eksperymentów prowadzonych daleko od zamieszkanych terenów. Jej użycie przynosi efekt w postaci oślepiającego blasku, grzmotu i osmalonej dziury w ziemi. W promieniu kilkunastu metrów od wybuchu giną wszystkie żywe istoty.

Magazynek	jeden nabój
Przeładowanie	3 sekundy
Zasięg	daleki – jak najdalszy od naszej pozycji
Tryb główny	wystrzelenie pocisku
Tryb drugorzędny	brak



UAR-42 Ultor Military Assault Rifle – wojskowy karabinek szturmowy. Przez długi czas jest to nasza podstawowa broń automatyczna, warto więc przećwiczyć jej używanie. Celnie ulokowana seria trzech pocisków rozwiązuje większość naszych problemów. Automatyczny ogień ciągły przydaje się w walkach z kilkoma przeciwnikami.

Magazynek	42 pociski wysokiej prędkości kalibru 5,56 mm
Przeładowanie	1 sekunda
Zasięg	krótki do dalekiego
Tryb główny	seria trzech pocisków
Tryb drugorzędny	ogień ciągły



URC-15 Ultor Remote Mining Charge, czyli zdalnie odpalany ładunek górniczy, to paczka wypełniona wybuchową substancją. Ma ona aż dziesięciometrowe pole rażenia. Rzucona – przyczepia się do podłoża (również ścian i sufitów). Odpalamy ją zdalnie i wybijamy za jej pomocą dziury w skałach. A jeśli trzeba – także w pancerzu pojazdu.

Magazynek	brak
Przeładowanie	2 sekundy
Zasięg	krótki
Tryb główny	rzucanie i detonowanie ładunków
Tryb drugorzędny	brak



JF60-HMG/BF Heavy Suppression Machine Gun, czyli ciężki karabin maszynowy wsparcia. Zaletą tej broni jest wielka pojemność magazynka i duża siła ognia. Pociski z łatwością przebijają pancerz osobisty najemników. Karabin ten jest jednak niecelny, zwłaszcza gdy używamy głównego trybu strzelania, szybko też zużywa amunicję, a przeładowanie trwa długo.

Magazynek	99 pocisków kalibru 7,62 mm podawanych z pasa
Przeładowanie	3 sekundy
Zasięg	krótki do średniego
Tryb główny	niecelny, ale szybki ogień ciągły
Tryb drugorzędny	celniejszy i wolniejszy ogień ciągły



UAS-10 Ultor Automatic Combat Shotgun – automatyczna strzelba bojowa – to potężna, ale trudna w użyciu broń. W głównym trybie wystrzeliwuje po dwa naboje. Potem następuje powolne przeładowanie. Drugi tryb strzelania to tryb automatyczny – nabój wystrzeliwany jest co 0,15 sekundy. W ten sposób bardzo szybko opróżniamy magazynek.

Magazynek	8 naboi grubego śrutu
Przeładowanie	2 sekundy
Zasięg	krótki do średniego
Tryb główny	podwójny strzał i przeładowanie przez przesuw łoża
Tryb drugorzędny	ogień ciągły



UHG-90 Ultor Offensive Hand Grenade, czyli ręczny granat zaczepny, przypomina niemieckie granaty używane w trakcie drugiej wojny światowej. To mało skuteczna broń. W głównym trybie granat ma zapalnik czasowy i wybucha po czterech sekundach, w drugorzędnym eksplozja następuje przy zetknięciu z ziemią. Efektywny zasięg – pięć metrów.

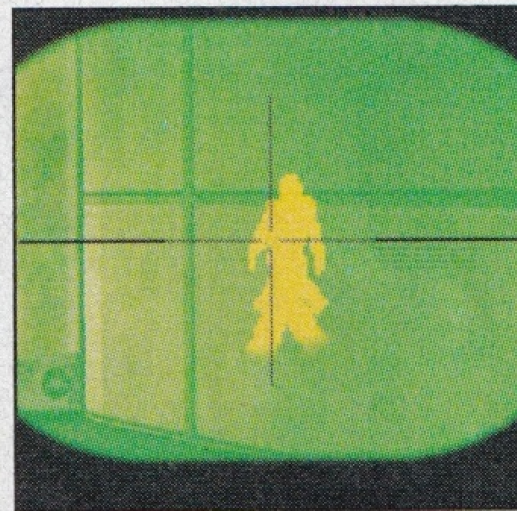
Magazynek	nie ma
Przeładowanie	2 sekundy
Zasięg	krótki
Tryb główny	wybuch z opóźnieniem czterosekundowym
Tryb drugorzędny	eksplozja przy uderzeniu



USG-50 Ultor Sniper Rifle – karabin snajperski to potężna broń, która kładzie jednym strzałem nawet ciężko opancerzonych przeciwników. Strzał w głowę zawsze jest śmiertelny. Doskonała luneta z systemem wzmacniania obrazu daje nam silne przybliżenie. Doświadczony snajper na pewno doceni zalety tego morderczego karabinu, bezlitośnie wykańczając najemnych zbirów korporacji.

Magazynek	6 pocisków przeciwpancernych 0,50 cala
Przeładowanie	2 sekundy
Zasięg	krótki do bardzo dalekiego
Tryb główny	strzał
Tryb drugorzędny	włączenie/wyłączenie lunety, przytrzymujemy w celu zbliżenia





FCA-26 Magnetic Rail Driver, czyli magnetyczna rusznica szynowa, to prawdziwe arcydzieło, marzenie każdego miłośnika broni. Elektromagnesy rozpędzają metalowy rdzeń do prędkości, dzięki której przestrzeliwujemy ściany. Po każdym strzale przeładowujemy broń. Specjalny wizjer umożliwia nam namierzanie przeciwników w promieniu kilkunastu metrów.

Magazynek	jeden metalowy rdzeń
Przeładowanie	2 sekundy
Zasięg	bardzo daleki
Tryb główny	wystrzelenie pocisku
Tryb drugorzędny	włączenie/wyłączenie wizjera podczerwieni

URL-6T Ultor Tactical Rocket Launcher, czyli taktyczna wyrzutnia rakiet, to podstawowa ciężka broń przez trzy czwarte czasu gry. W pierwszym trybie strzelamy na wprost. Gdy przytrzymujemy drugi klawisz strzału, namierzamy cel, a rakieta sama w niego trafia. Używamy wyświetlacza do znajdowania przeciwników ukrytych za przeszkodami. To dobra broń do przebijania się przez ściany.

Magazynek	6 rakiet 15 milimetrów
Przeładowanie	2 sekundy
Zasięg	średni do dalekiego
Tryb główny	strzał na wprost
Tryb drugorzędny	przytrzymujemy spust, aby namierzyć cel

Red Faction

Poznajemy nasz arsenał i podstawowe taktyki walki



UAP-32/20 Ultor Submachine Gun – pistolet maszynowy strzelający seriami. Jest celny na krótki i średni dystans, ale trudno z niego trafić do oddalonego celu. Dwa rodzaje amunicji ułatwiają walkę – gdy strzelamy do opancerzonego wroga, wybieramy pociski high velocity – o wysokiej prędkości.

Magazynek	30 pocisków kalibru 12 mm lub 20 pocisków przeciwpancernych HV kalibru 5,56 mm
Przeładowanie	3 sekundy
Zasięg	krótki do średniego
Tryb główny	seria
Tryb drugorzędny	zmiana rodzaju amunicji



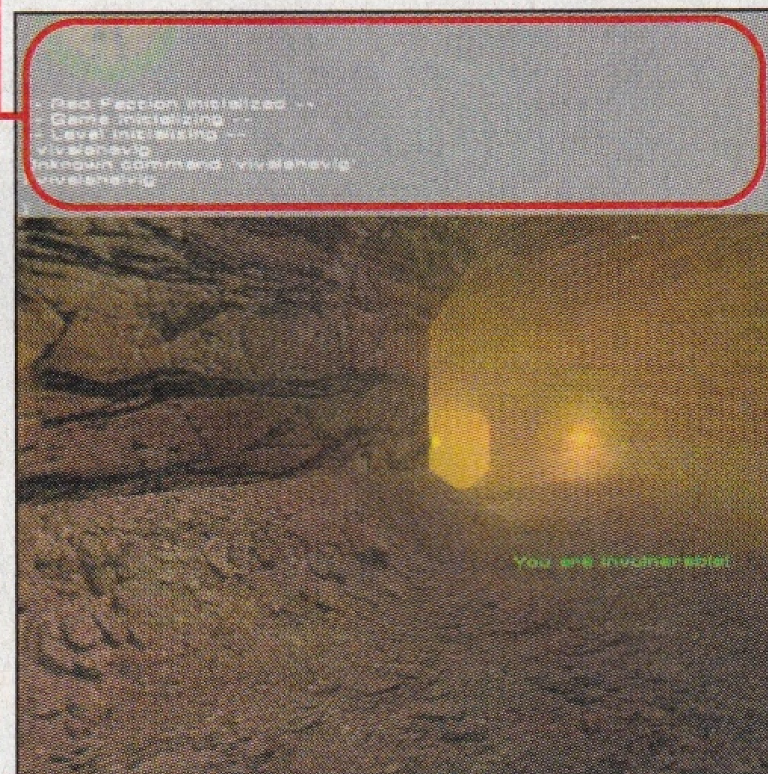
MKISG-1 Defender Precision Rifle – obronny karabin precyzyjny. Jest dokładny, ma tryb snajperski, a w magazynku mieści się aż 20 pocisków. Ogień półautomatyczny łączy skuteczność z szybkostrzelnością. Eksplodujące pociski zapewniają dużą siłę przebicia.

Magazynek	20 pocisków wybuchowych kalibru 5,56 mm
Przeładowanie	1,5 sekundy
Zasięg	krótki do dalekiego
Tryb główny	ogień półautomatyczny
Tryb drugorzędny	włączenie/wyłączenie lunety, przytrzymujemy w celu zbliżenia

Tajne kody Marsjan

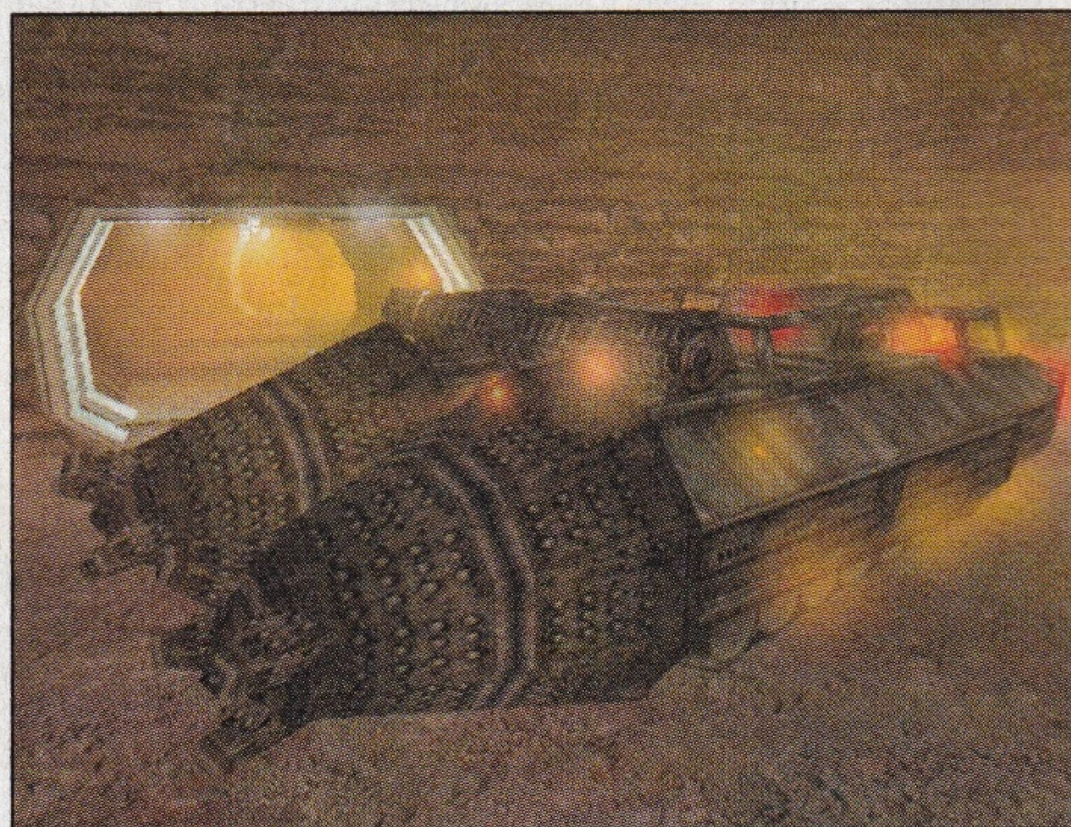
Aby użyć kodów, naciskamy (pod esc) i w oknie wpisujemy:

kod	działanie
vivalahelvig	jesteśmy nieśmiertelni
bighugmug	mamy wszystkie rodzaje broni
heehoo	latamy

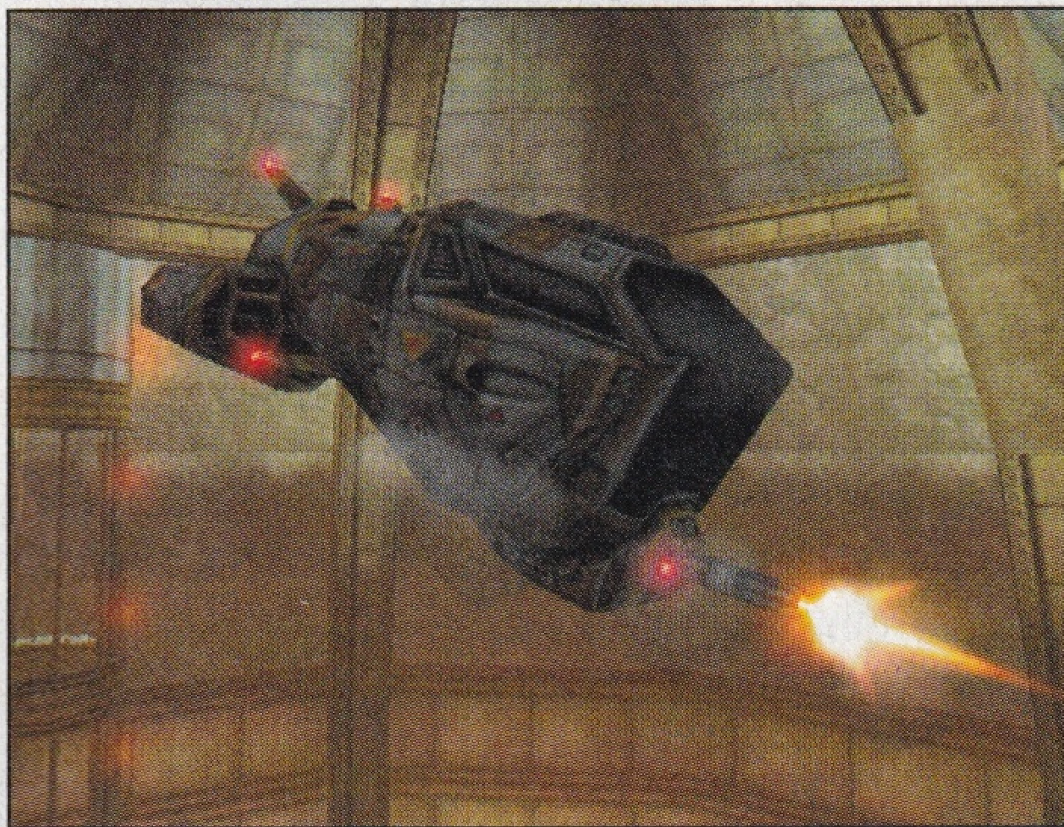


Prowadzimy pojazdy

W grze prowadzimy pięć różnych pojazdów. Znajdują się wśród nich maszyny jeżdżące, pływające i latające. Dzięki nim przebijamy się przez skały i pływamy pod wodą.



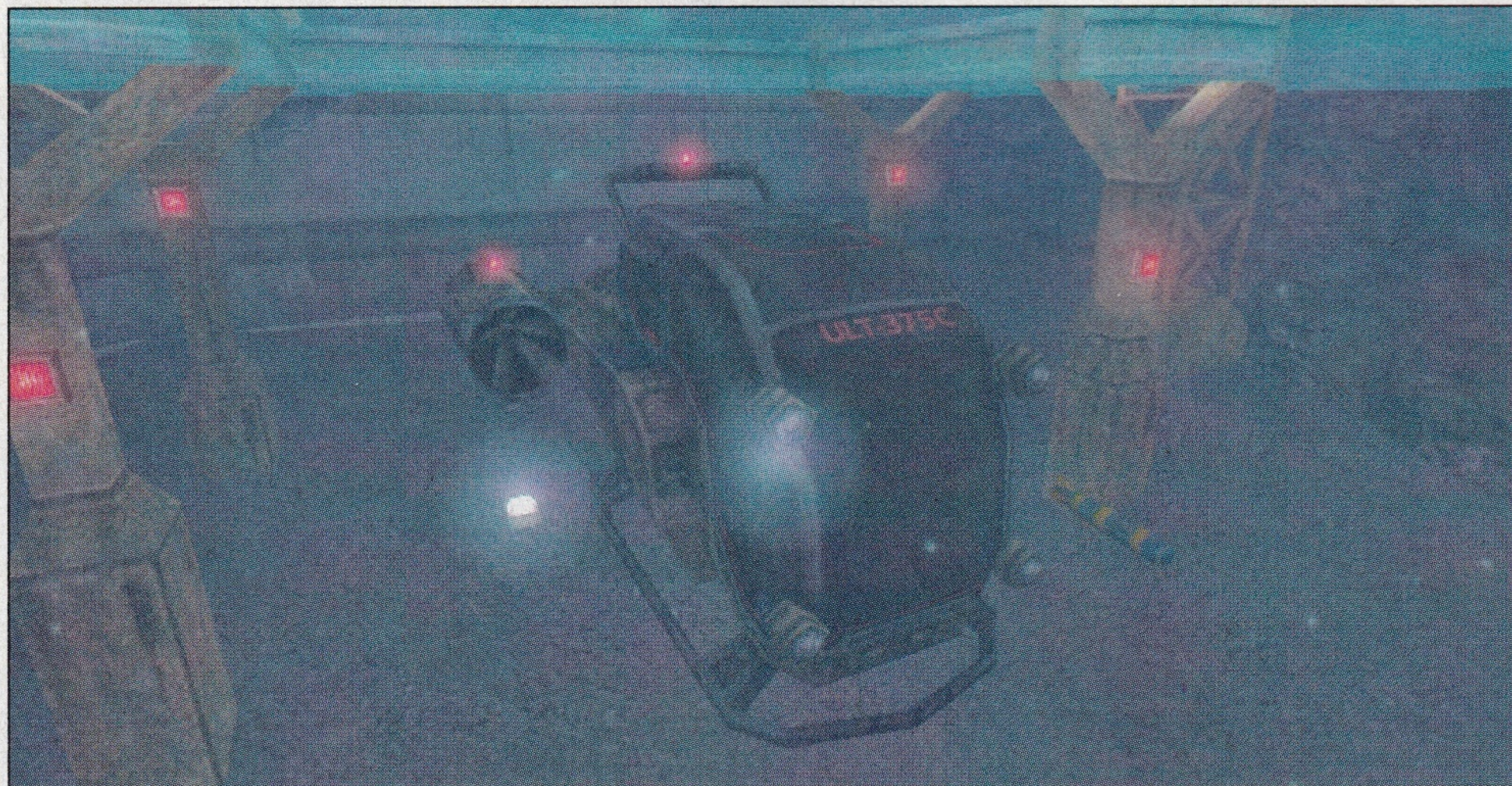
Driller, czyli świder górniczy – potężny podziemny czołg wyposażony w dwa wielkie wiertła kruszące skały. To urządzenie pojawia się w grze tylko raz, ale używanie go, choć ma niewielki wpływ na rozgrywkę, jest bardzo przyjemne. Jeśli chcemy dokładnie sprawdzić, na co pozwala nam program gry, to świder jest idealnym narzędziem do tego celu. Przerabiamy kopalnie Ultoru na szwajcarski ser!



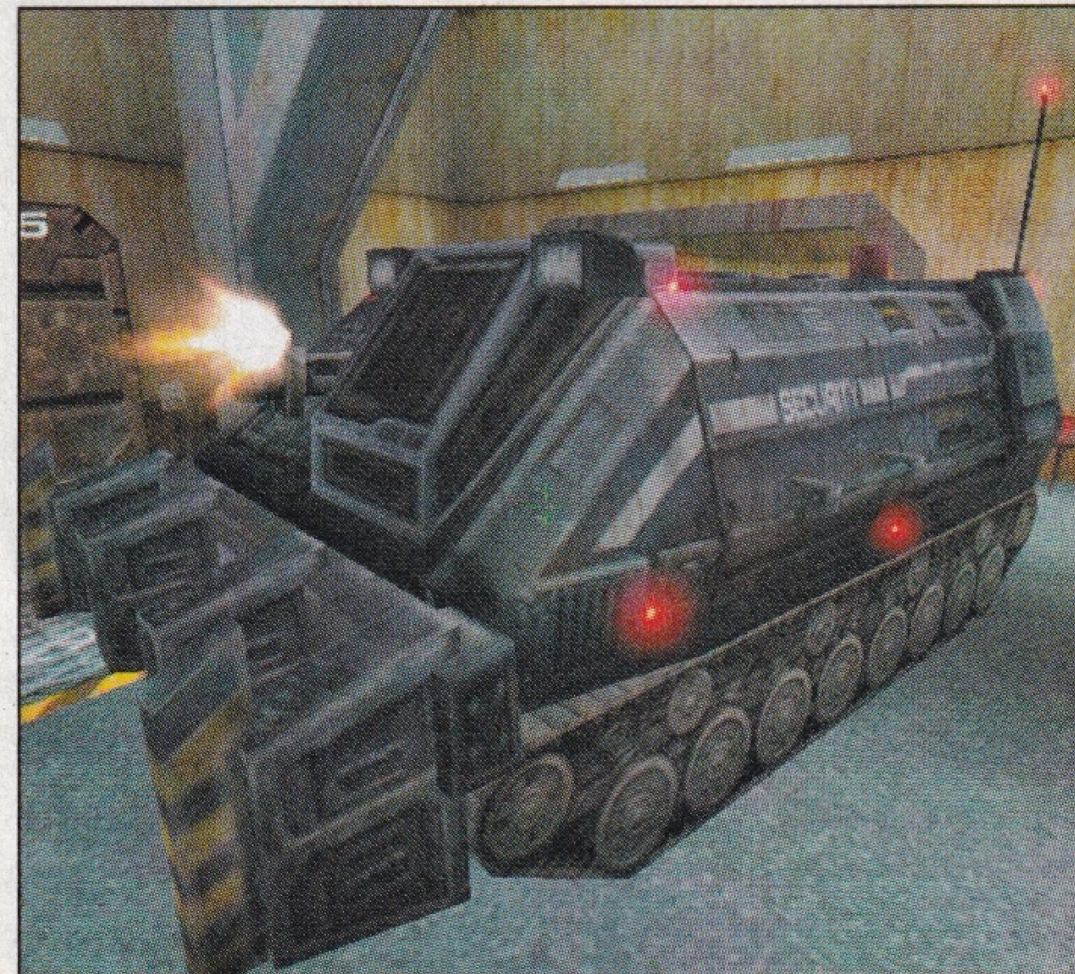
Aesir Fighter (myśliwiec Aesir) to szybki, zwrotny i doskonale uzbrojony pojazd – najlepsza maszyna, jaka wpada nam w ręce. Jego obrotowe działko w sekundę rozprawia się z każdym piechurem, a rakiety niszczą opancerzone cele. Jednak walka myśliwcem wcale nie jest łatwa. Uczymy się wykorzystywać każdą osłonę, bo rakiety przeciwników szybko przebijają się przez pancerz Aesira.



ATV (skrót od angielskiego All Terrain Vehicle – pojazd terenowy), czyli łazik, jest nieoceniony, gdy chcemy pokonać dużą odległość. Sprawdza się zarówno jako środek lokomocji, jak i... taran służący do rozjeżdżania strażników korporacji. ATV wyposażony jest w karabin, ale obsługuje go druga osoba – dlatego zatrzymujemy się, aby otworzyć ogień. Wadą łazika jest słaba wytrzymałość pancerza.

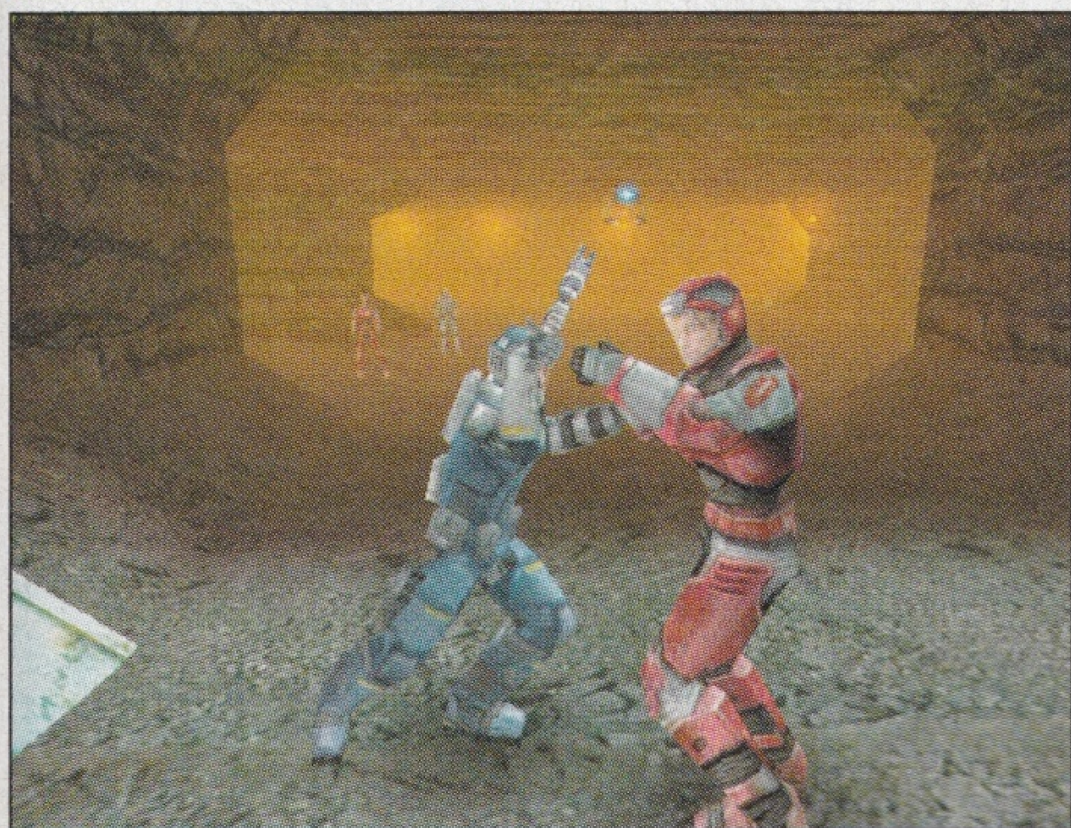


Łódź podwodna, jak sama nazwa wskazuje, służy do poruszania się pod wodą. Wbrew pozorom na Marsie znajdujemy wiele takich miejsc – zalane korytarze ciągną się kilometrami. Łódź uzbrojona jest w dwie wyrzutnie torped wyposażonych w naprowadzanie. Po wystrzeleniu namierzają one cel i pędzą w jego kierunku. Pod wodą spotykamy tylko dwa rodzaje przeciwników: inne łodzie podwodne (potrzebujemy trzech torped do zniszczenia każdej) i tajemnicze potwory przypominające wieloryby (wystarczają dwie torpedy).

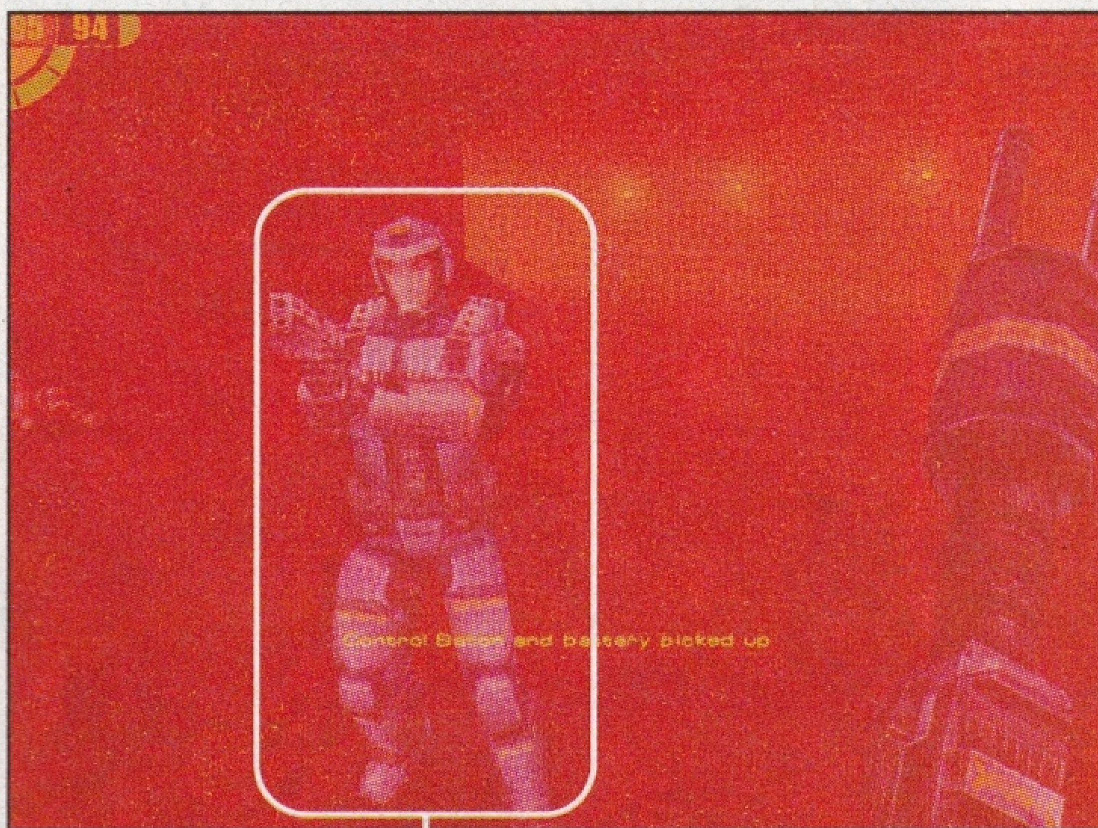


APC (skrót od angielskiego Armored Personel Carrier – bojowy wóz piechoty) – choć nie jest zwrotny, to jego ciężkie opancerzenie zapewnia nam bezpieczeństwo. Pojazd ten wyposażony jest w karabin maszynowy i wyrzutnię granatów moździerzowych, za których pomocą rozprawiamy się z każdym rodzajem przeciwnika. Niemal każdym: ze względu na rozmieszczenie i charakter broni APC jest wrażliwy na ataki z góry.

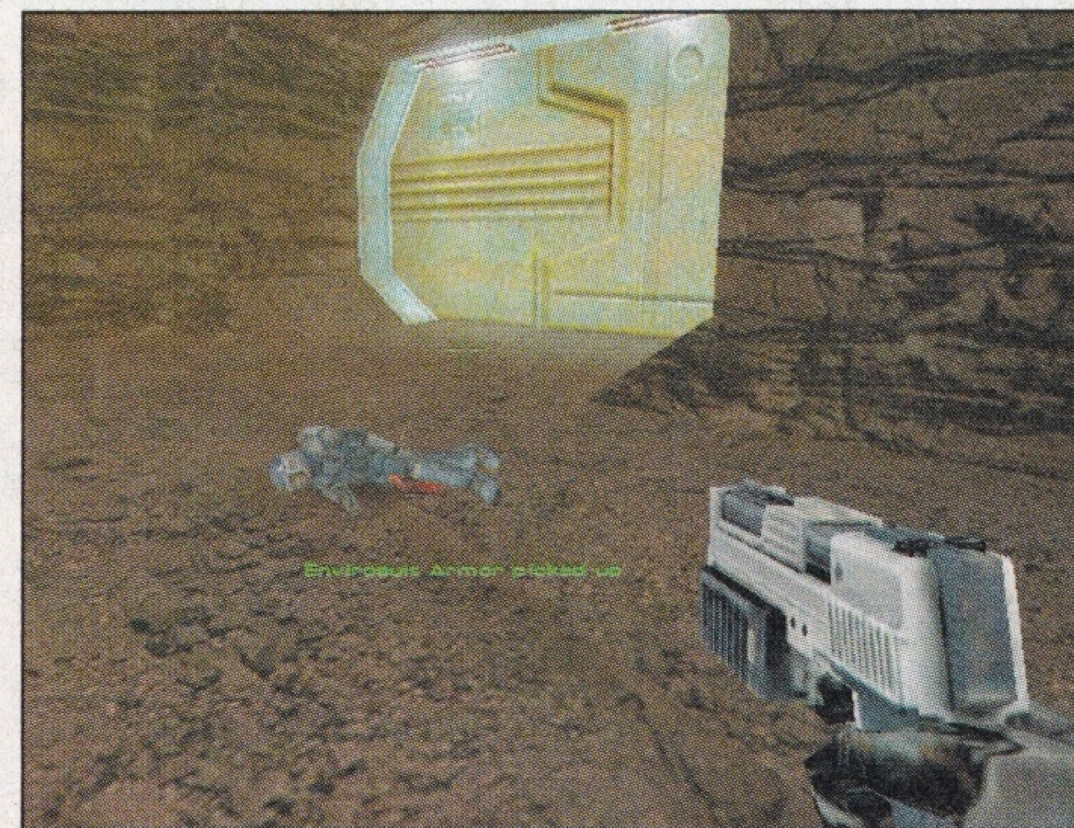
Bunt w kopalni



1 Właśnie kończymy pracę w kopalni i wychodzimy na zewnątrz. Widzimy kłótnię strażnika z górnikiem. Podnosimy porzuconą pałkę.



2 Pędzimy w kierunku strzelającego do nas strażnika ● i unieszkodliwiamy go pałką. Zdobyty pistolet to na razie nasza jedyna skuteczna broń.



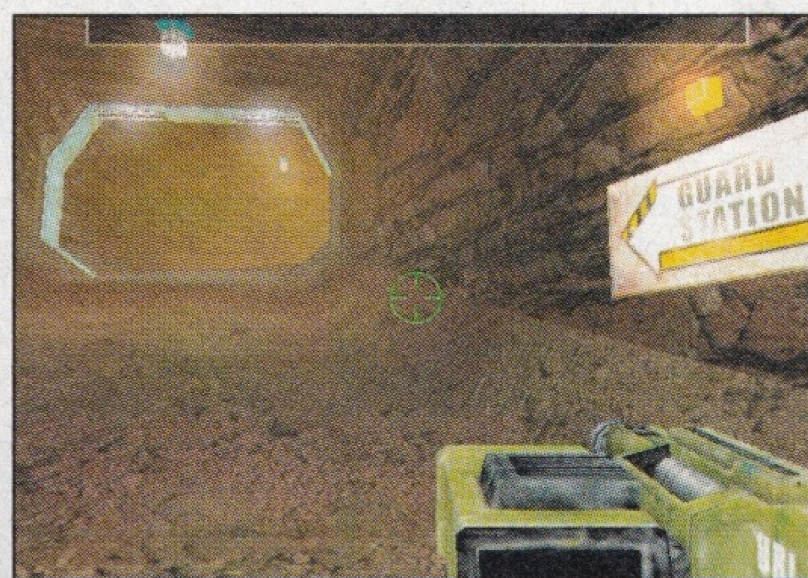
3 Biegniemy przez bramę i mijamy po prawej stronie robota górniczego wydobywającego skały. Te roboty nie są niebezpieczne. Idziemy prosto.



4 Skręcamy w pierwszą oświetloną lampą odnogę w lewo. W pomieszczeniu zabijamy strażnika i zbieramy materiały wybuchowe.



5 Używamy ich w miejscu oznaczonym żółtym X w kółku. Spotykamy dwóch górników i ruszamy z nimi dalej. Gdy giną, zabieramy wyrzutnię rakiet.



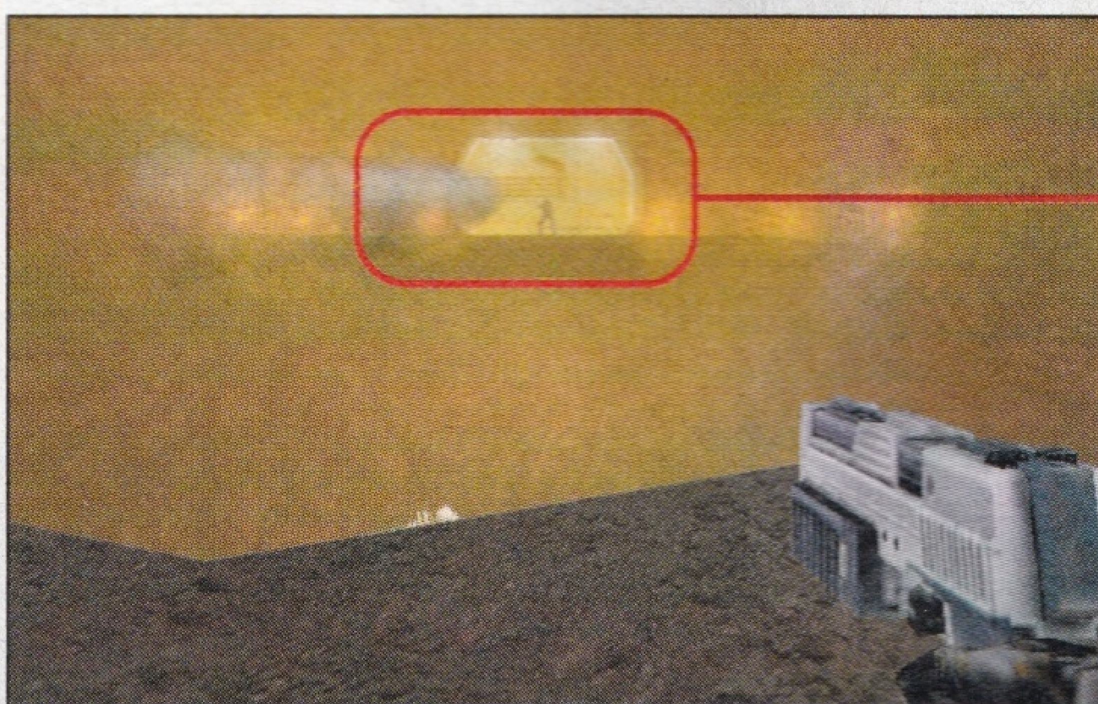
6 Rozglądamy się za strzałkami Guard Station wskazującymi drogę do strażnicy. To droga, która ma wyprowadzić nas z kopalni. Idziemy prosto.



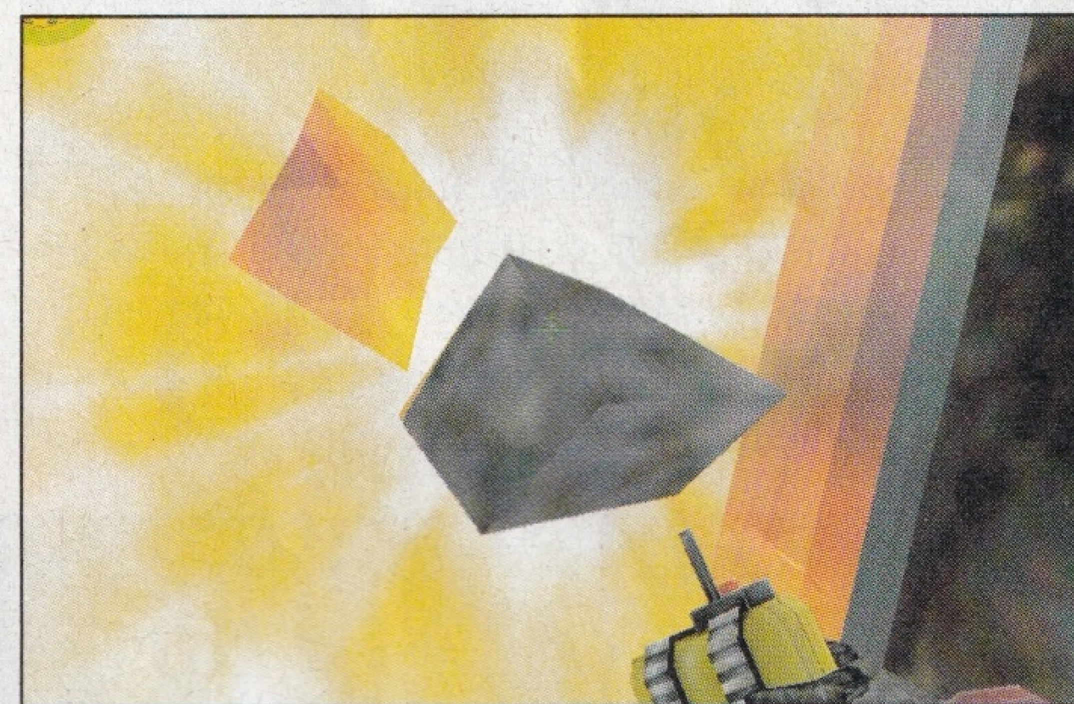
7 Spotykamy silny oddział strażników zabijających górników. Mścimy naszych kompanów, którzy zginęli męczeńską śmiercią.



8 Gdy widzimy górnika uciekającego przed strażnikiem, ratujemy go. Opowiada nam o planie ucieczki promem. Idziemy za nim – niestety ginie.



9 Znajdujemy się w ogromnym pomieszczeniu z wodą. Strażnicy z drugiego brzegu strzelają do nas rakietami ●. Skaczemy do wody.



10 Wychodzimy z wody i skradamy się, trzymając się blisko ściany. Obrzucamy materiałami wybuchowymi strażników na półce nad nami.



11 Idziemy korytarzem, aż trafiamy do pomieszczenia z dwoma wieżyczkami. Zabijamy strażników i wjeżdżamy windą na taśmociąg.



12 Jedziemy taśmociągiem do zgniatarki. Uważamy, żeby do niej nie wpaść, bo tam natychmiast giniemy. Przeskakujemy nad zgniatarką, strzelając jednocześnie do strażnika.



13 Dochodzimy do maszyny wiertniczej. Wsiadamy do niej jak najszybciej i jesteśmy bezpieczni. Teraz spokojnie zajmujemy się wszystkimi strażnikami. Jedziemy przez bramę w lewo.

Red Faction

Bunt w kopalni



14 Dojeżdżamy do punktu kontrolnego. Likwidujemy tam wszystkich strażników, a gdy okolica jest już bezpieczna, wysiadamy z maszyny górniczej i wchodzimy do wnętrza budynku.



15 Likwidujemy wszystkich strażników w pomieszczeniu. Następnie otwieramy skrzynię i zabieramy z niej zapasy. Teraz wychodzimy ze strażnicy i idziemy prosto przez małe drzwi.



16 Odzywa się do nas Hendrix. Od tej chwili pomaga nam w wypełnianiu zadań. Idziemy prosto, a gdy widzimy transporter, strzelamy rakietami w most pod koła pojazdu. Potem biegniemy....



17 ...i chowamy się w tunelu. Idziemy do pomieszczenia z wielką windą. Tędy wydostajemy się z najniższego poziomu kopalni. Walczymy ze wszystkimi strażnikami.



18 Gdy zjeżdża winda, wsiadamy na nią i naciskamy guzik. Czeka nas teraz chwila beztroskiego leniuchowania – winda jedzie bardzo długo, bo znajdujemy się naprawdę głęboko pod ziemią.



19 Idziemy prosto do baraków. Tu również wybuchły zamieszki i trwają walki. Rozprawiamy się ze strażnikami. W budce naciskamy guzik otwierający drzwi do górniczych baraków.



20 Zanim decydujemy się wejść do śluzy, odwiedzamy jeszcze pomieszczenia straży. Jeśli jesteśmy osłabieni po ostatniej walce, to właśnie tutaj znajdujemy wszystko, co może nam pomóc w powrocie do zdrowia.



21 W śluzie czeka ostatni strażnik. Zabijamy go, a następnie zabieramy pancerz z szafki po prawej stronie. Potem naciskamy zielony guzik. Brawo! Udało nam się wydostać z kopalni. Ale to dopiero początek długiej drogi.

premiera 10.12

Orientalne Noce



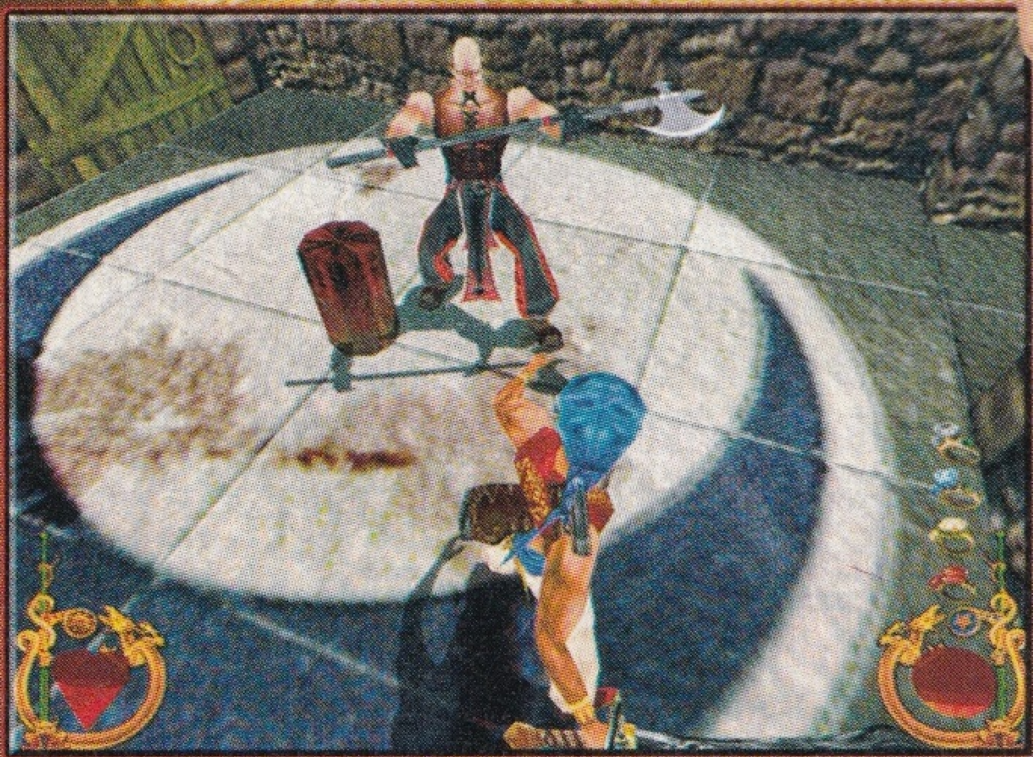


CENA 79,90

Książę Persji spotyka Larę!!!







Tak, tak - ta gra to połączenie dwóch bodaj największych klasyków w historii gier akcji, opowiadających o przygodach księcia Persji i niesamowitej Lary. Fantastyczny klimat znany z opowieści o „Tysiącu i Jednej Nocy", prześliczna trójwymiarowa grafika, mnóstwo kolorów i efektów wizualnych, mrożące krew w żyłach podkłady muzyczne i odgłosy - to tylko oprawa gry. Jej esencję zaś stanowi 7 arcyciekawych etapów, 5 księżniczek do uratowania, serce jednej z nich do zdobycia i tron, na którym trzeba zasiąść. A wrogowie, z Wielkim Wezyrem na czele, wcale nie będą ułatwiać Ci zadania, czeka Cię więc ciężka walka przy pomocy oręża białego i magii...

Szukaj w sklepach z grami i hipermarketach





VISIWARE

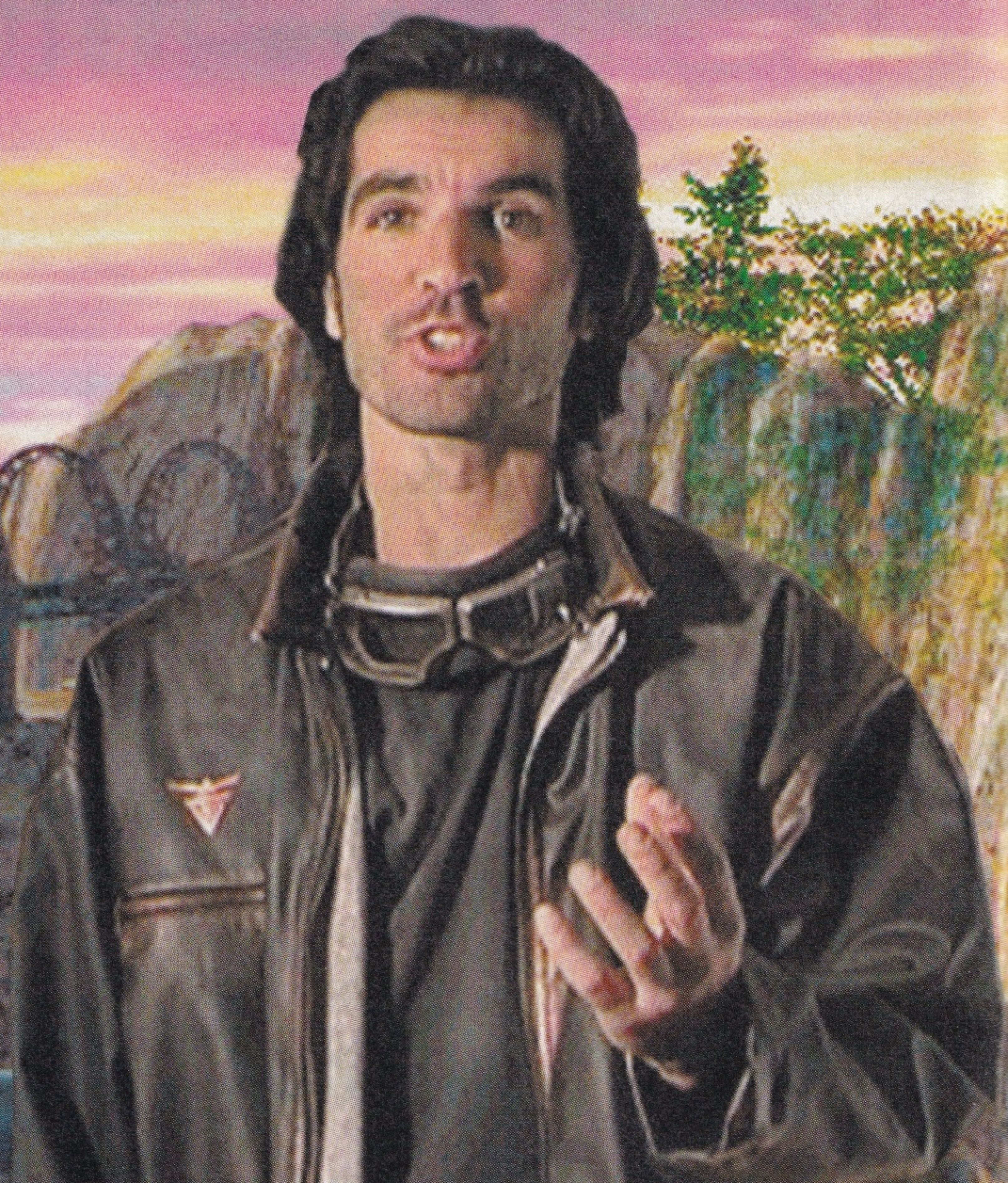


© 2001 Wanadoo Edition/Visiware. Produkcja: Wanadoo Edition/Visiware. Wydawcy: Wanadoo Edition/Visiware. Produkcja: Silmarils.
Manta Multimedia jest znakiem zastrze onym firmy Manta Bogdan Wiciński.

www.manta.com.pl
e-mail: manta@manta.com.pl

Schizm

Prawdziwe wyzwanie

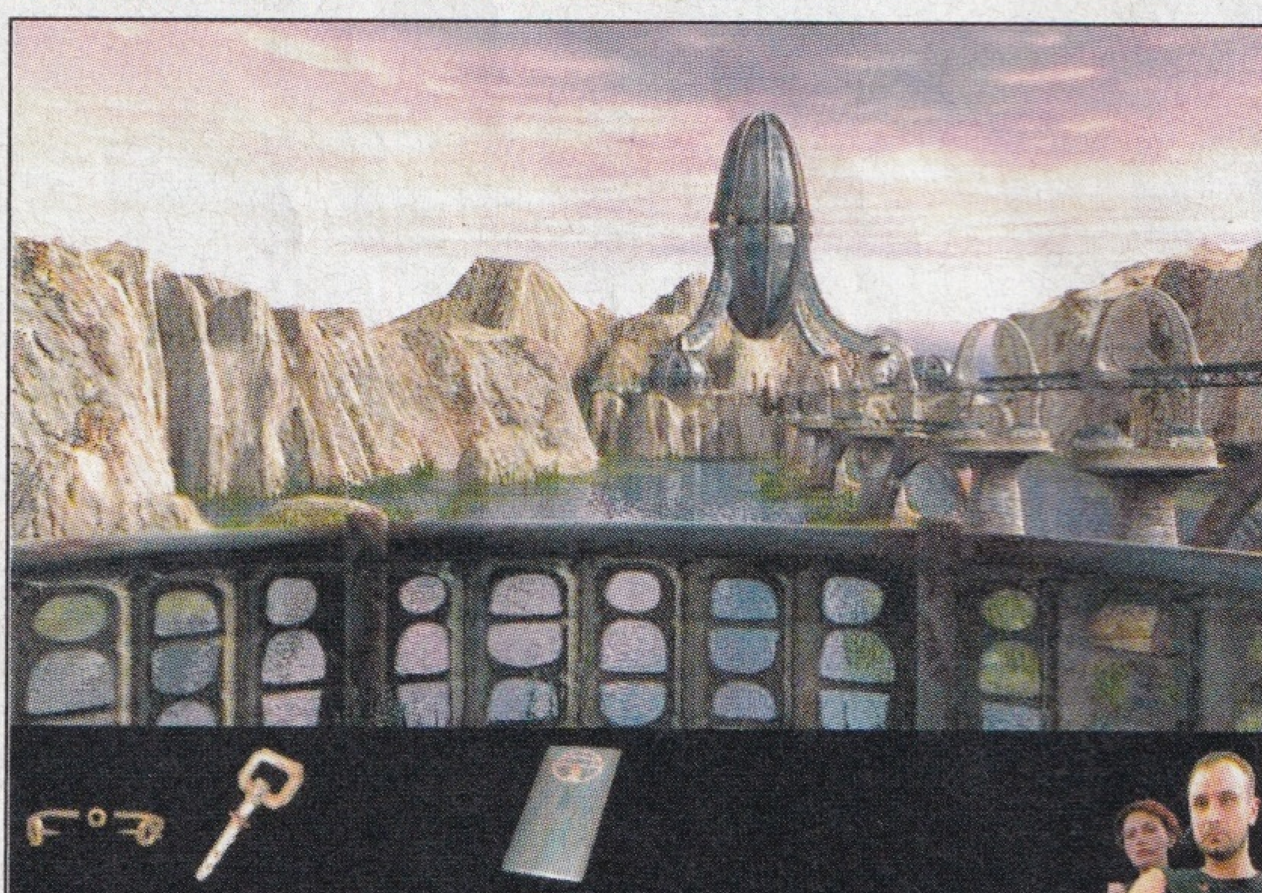


Gra przygodowa na PC | Dzięki poradnikowi GIER rozwiązujemy zagadki planety Argilus, nie łamiąc sobie głowy nad wyższą matematyką

Test gry na stronie 34 w numerze 11/2001

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Witamy na Argilusie!



W Schizmie kierujemy poczynaniami dwojga bohaterów, którzy rozdzielają się po wylądowaniu na obcej planecie.

Początkowo każda zagadka jest rozwiązywana przez określoną postać wskazaną w poradniku. Jednak w pewnej chwili nasi bohaterowie trafiają w to samo miejsce. Od tego momentu wszystkie łamigłówki rozwiązujemy dowolnie wybraną postacią. Poradnik GIER przedstawia tylko jeden sposób na rozwikłanie każdej z nich.

UWAGA! Jeśli jakiś przedmiot zabiera inna postać, niż wskazana w poradniku GIER, to później wszystkie czynności związane z tym przedmiotem powinna wykonywać właśnie ta postać.

Obsługujemy grę



Aby się rozejrzeć, przytrzymujemy lewy przycisk myszy i przesuwamy kursor. Kierunki, w których możemy się rozglądać, pokazuje kompas ●. W dowolnym momencie gry przełączamy się pomiędzy bohaterami, klikając na wizerunek jednej z dwojga postaci ●. Przełączenie się jest niemożliwe tylko wtedy, gdy właśnie oglądamy jakąś animację lub też jesteśmy w trakcie rozwiązywania łamigłówki.

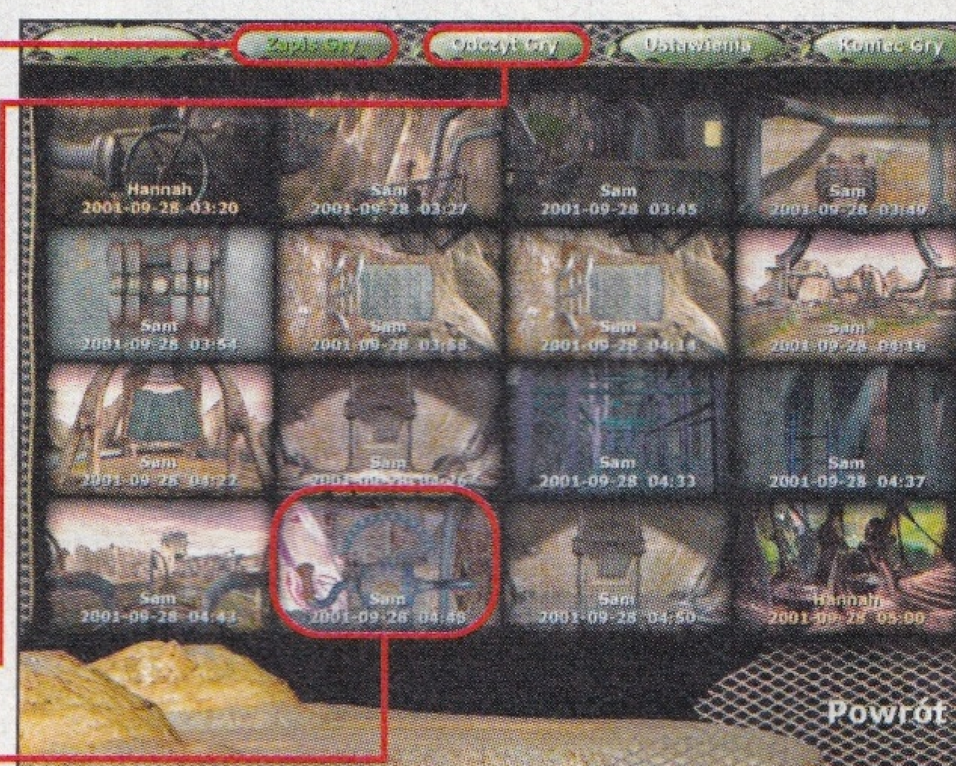
U dołu ekranu widzimy przedmioty, które ma nasz bohater ●. Aby użyć któregoś z nich, klikamy na miejsce, w którym chcemy to zrobić. Bohater sam wybiera odpowiedni przedmiot i używa go.

Zapisujemy i odczytujemy grę

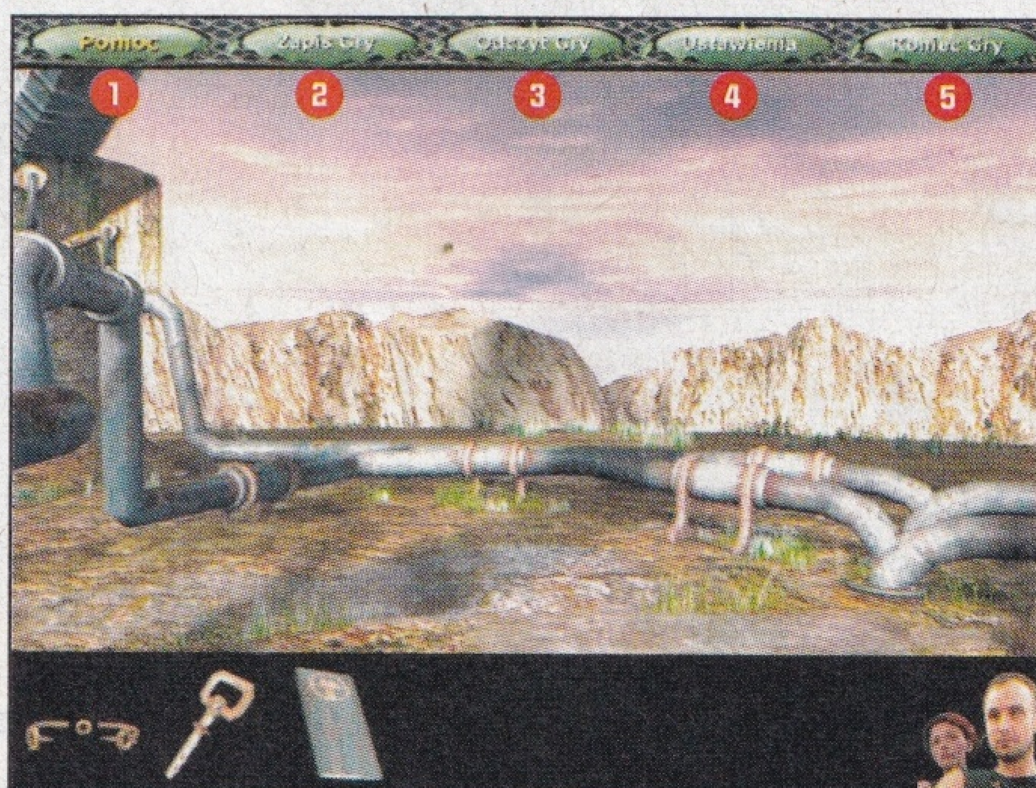
W Schizmie bohaterom nie grozi niebezpieczeństwo, ale co pewien czas zapisujemy grę, na wypadek gdyby nasz pecet się zawiesił.

Aby zapisać stan gry, przesuwamy kursor do górnej krawędzi ekranu. Klikamy lewym przyciskiem myszy na ikonę ●, a następnie na przegródkę, w ktorej zapisujemy stan gry.

Aby odczytać zapisany stan gry, przesuwamy kursor do górnej krawędzi ekranu. Klikamy lewym przyciskiem myszy na ikonę ● i wskazujemy, który z zapisów nas interesuje. Zapisany stan gry rozpoznajemy po obrazku ●.



Posługujemy się menu gry



Aby uzyskać dostęp do **menu gry**, przesuwamy kursor na górną krawędź ekranu.

1. Poznajemy zasady sterowania grą
2. Zapisujemy stan gry
3. Odczytujemy stan gry
4. Ustawiamy głośność efektów dźwiękowych i muzyki oraz włączamy lub wyłączamy napisy
5. Opuszczamy grę

Korzystamy z poradnika GIER

Poradnik składa się z dwóch części. Główna część to opis przejścia gry. Znajdujemy w niej odnośniki do rozwiązań zagadek, które umieszczone są w oddzielnych ramkach. Rozwiązania podzielone są na trzy części, które stopniowo przybliżają nam sposób pokonania łamigłówki. Jeśli nie radzimy sobie z rozwiązaniem jakiejś zagadki, czytamy kolejne podpowiedzi GIER.

Cel – informacja, w jakim celu pokonujemy daną łamigłówkę. Dowiadujemy się na przykład, po co zbudowano urządzenie, którego działanie usiłujemy wyjaśnić

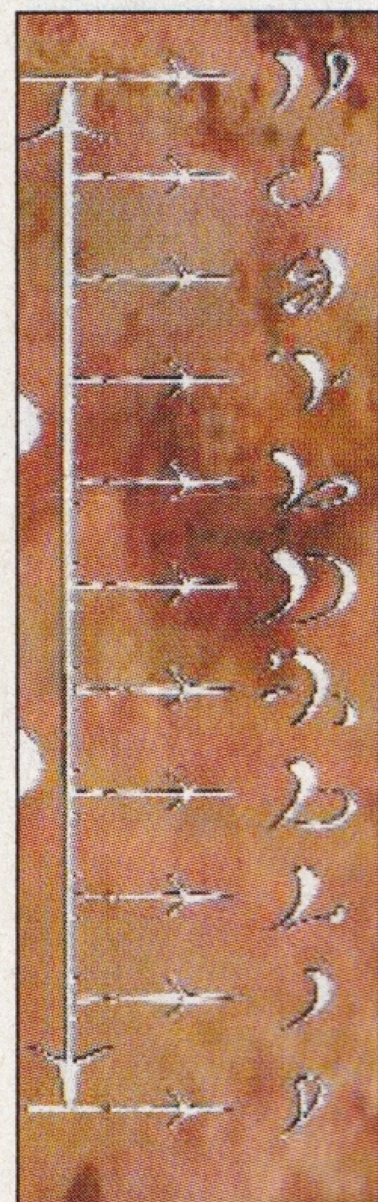
O co chodzi – informacja o tym, jak działa mechanizm łamigłówki

Rozwiązanie – jeśli po przeczytaniu powyższych podpowiedzi nie radzimy sobie z daną łamigłówką, korzystamy z gotowego rozwiązania podanego przez GRY

Systemy liczbowe Argilan

Na Argilusie używa się **systemu dwunastkowego**. Co to znaczy? Tak jak ludzie liczą w dziesiątkach, tak Argilanie – w tuzinach. Poniżej podajemy nasze liczby, która są odpowiednikiem argilańskich symboli:

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12



W jednej z łamigłówek pojawia się system dziesiątkowy, czyli taki, jakiego używamy na co dzień. Oto, jak wyglądają liczby od 1 do 10 w zapisie dziesiątkowym Argilan:

0	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	

Nazwy kolorów

zielony	czarny	biały	żółty	purpurowy	czerwony	granatowy	błękitny	pomarańczowy
tun'a	tandu	helma	nagri	solum	sarm	lima	elisso	essadi

PRZEWODNIK

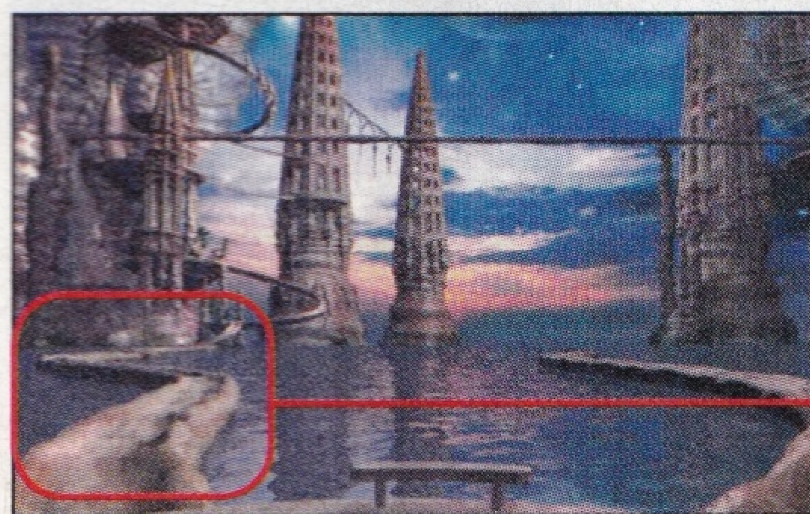
Hannah na Pływającej Wyspie



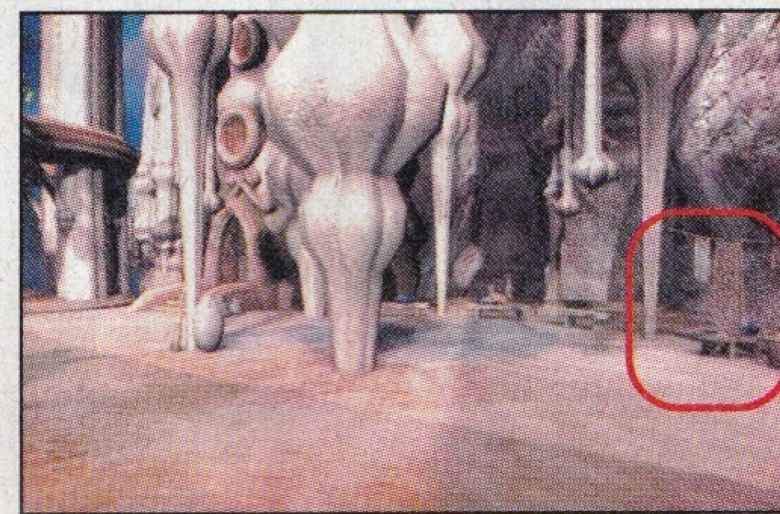
1 Zaczynamy grę jako Hannah. Otacza nas ocean. Przytrzymujemy lewy przycisk myszy i przesuwamy kursor w lewo lub w prawo. W ten sposób obracamy się. Puszczamy przycisk, by się zatrzymać.



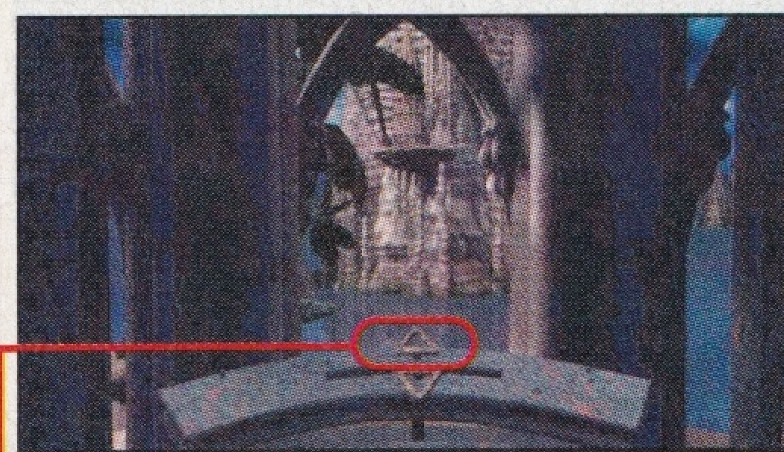
2 Ustawiamy się tak, aby przed nami była kładka ●. Wskazujemy kursorem ten kierunek i klikamy lewym przyciskiem myszy. Idziemy do przodu. Hannah próbuje porozumieć się z Samem. Idziemy dalej.



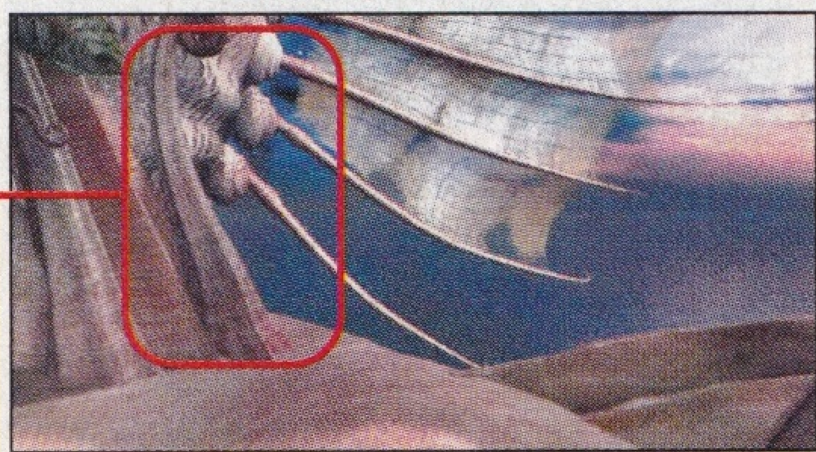
3 Podążamy lewą ścieżką ● (prawa to ślepa uliczka). Idziemy przed siebie, aż docieramy do pochylni w górę. Wchodzimy po niej. Oglądamy tajemniczy błysk, po czym wchodzimy jeszcze wyżej, na następną platformę.



4 Na górze stoją ławki, a obok nich mały stolik ●. Idziemy w tę stronę. Na stoliczku odnajdujemy wideozapiski jednego z naukowców z poprzedniej ekipy. Klikamy na urządzenie, aby obejrzeć ten materiał.



5 Odwracamy się i szukamy owalnego szybu między kolumnami. Wchodzimy do windy i naciskamy przycisk jazdy w górę ●. Po dojechaniu na miejsce wychodzimy i szukamy drugiej windy. Jedziemy w górę.



6 Na górze na razie ignorujemy pochylnię oraz wiszący most. Odnajdujemy element w kształcie gryfu wiolonczeli ●. Zaglądamy za niego. W ten sposób odnajdujemy kolumnę, na której stoi urna.

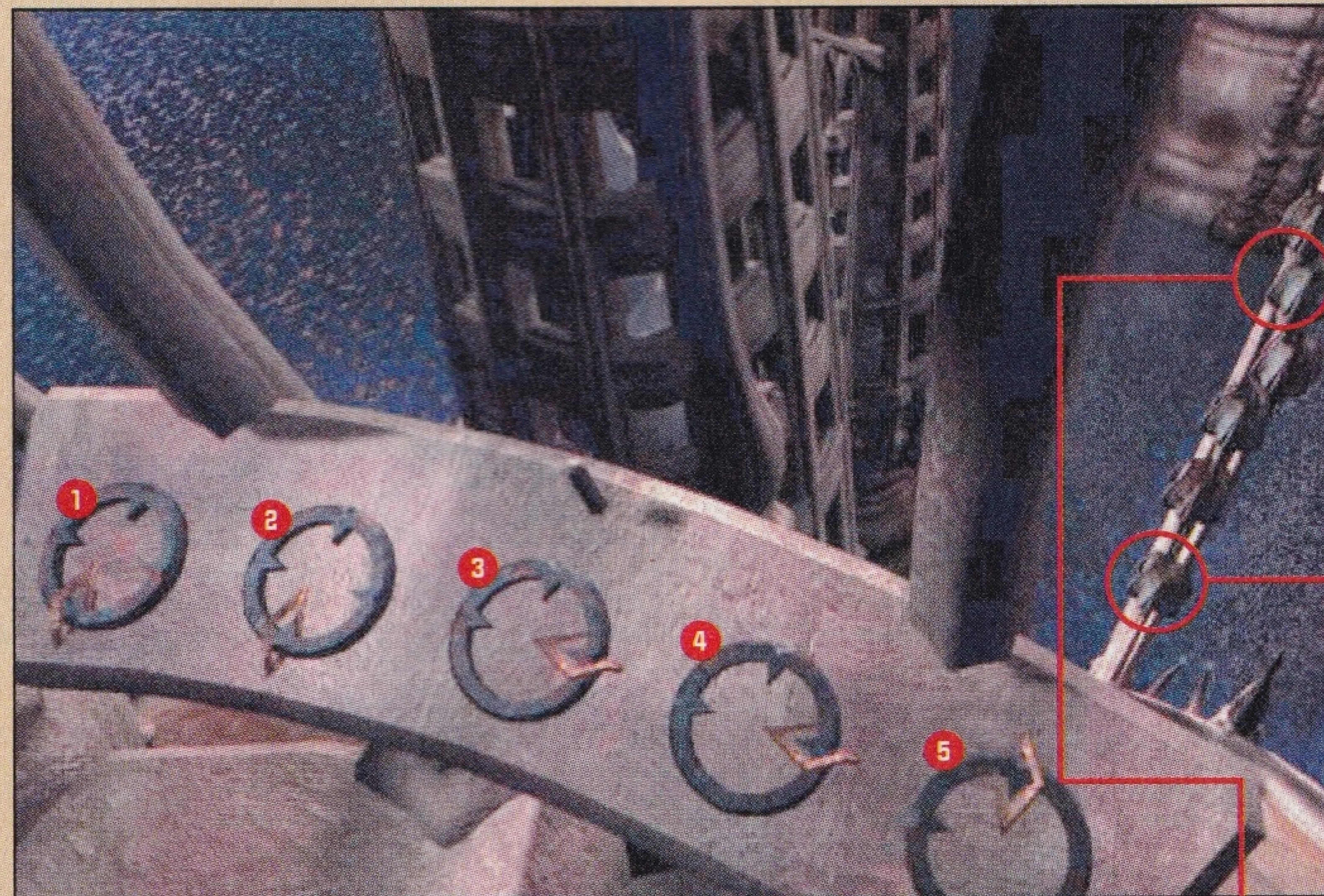


7 Klikamy na urnę ●, aby ją zabrać. Odwracamy się, wychodzimy i odnajdujemy ścieżkę na górę. Wchodzimy po niej na platformę. Odnajdujemy kolejną ścieżkę w górę i wchodzimy jeszcze wyżej.



8 Przemawia do nas zjawa naukowca. Gdy kończy, idziemy w stronę fontanny. Dalej znajdujemy spiralne schody – idziemy na górę i dochodzimy do panelu z okrągłymi przyciskami. Klikamy na panel. ➜ Zagadka tulipanowa

Zagadka tulipanowa



Cel: W dole widzimy olbrzymie główki tulipanów. W najdalszej z nich ● jest tabliczka ze współrzędnymi. Naszym celem jest takie manipulowanie wyrzutniami w tulipanach, aby tabliczka znalazła się w najbliższej główce ●.
O co chodzi: Wyrzutnie umieszczone w tulipanach uruchamiane są przyciskami. Kluczem jest odnalezienie właściwej kolejności ich naciskania. Gdy popełniamy błąd, tabliczka wraca do ostatniej główki.
Rozwiązanie: Naciskamy przyciski w kolejności 3, 1, 4, 2, 5.

Schizm: Prawdziwe wyzwanie

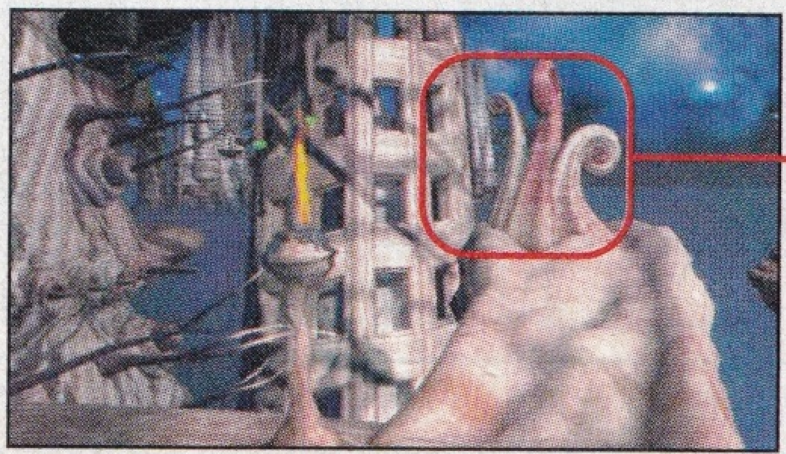
Hannah na Pływającej Wyspie



9 Odwracamy się w prawo i wchodzimy schodami. Na ziemi leży tabliczka ●. Klikamy na nią i spisujemy wartości. Drugą tabliczkę znajdujemy po zejściu na dół, w tulipanie obok fontanny. ➜ Odszyfrowanie tabliczek



10 Używając ścieżek, wracamy dwa poziomy niżej, aż ponownie znajdujemy się przy windzie. Jedziemy nią na dół. Odwracamy się w stronę windy obok. Pomiędzy windami stoi niewielki panel ●. Podchodzimy do niego.



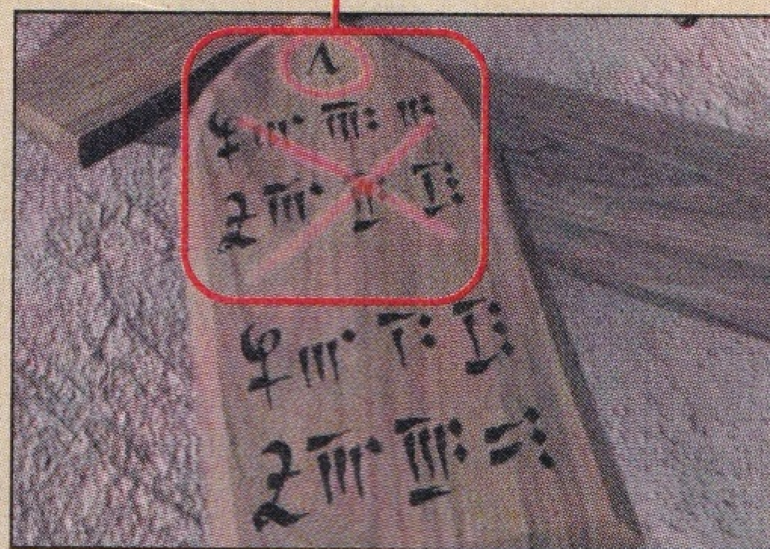
11 Używając panelu, przyzywamy gondolę, która wiezie nas nad wodą. Idziemy w prawo, a potem ścieżką w górę. Idziemy za kamień ●. Klikamy na kolumnę, by postawić na niej urnę. ➜ Aktywujemy most

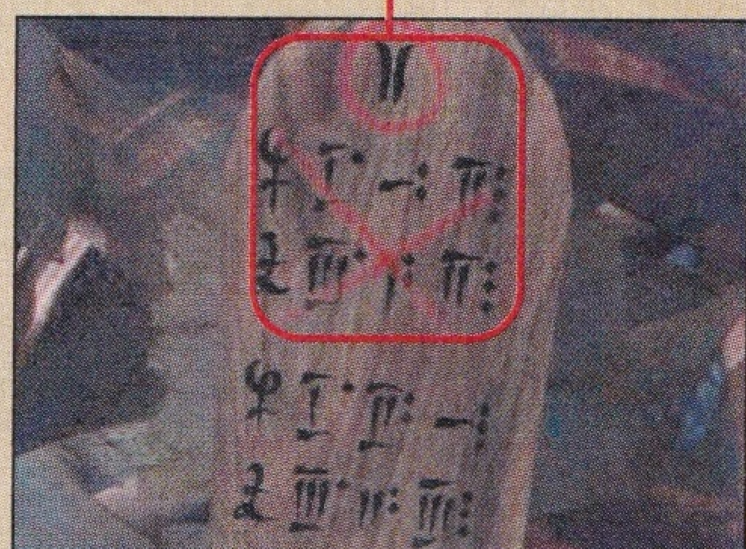


12 Wychodzimy zza kamienia i idziemy w prawą stronę utworzonego mostu. Przechodzimy przez niego. Dochodzimy do krzesełka ● uczepionego do potężnej liny. Klikamy na krzesełko, aby dostać się na statek.

Odszyfrowanie tabliczek

Cel: Na obu tabliczkach zapisane są współrzędne, które będą nam potrzebne w dalszej części gry.
O co chodzi: Współrzędne zapisane są w systemie liczbowym stosowanym na Argilusie (patrz ramka **Systemy liczbowe Argilan**). Jest jeszcze jeden problem: z przekazów badaczy wiemy, że te współrzędne co pewien czas się zmieniają. Skreślona wersja ● to ta stara, poniżej widzimy wersję aktualną.





Rozwiązanie:

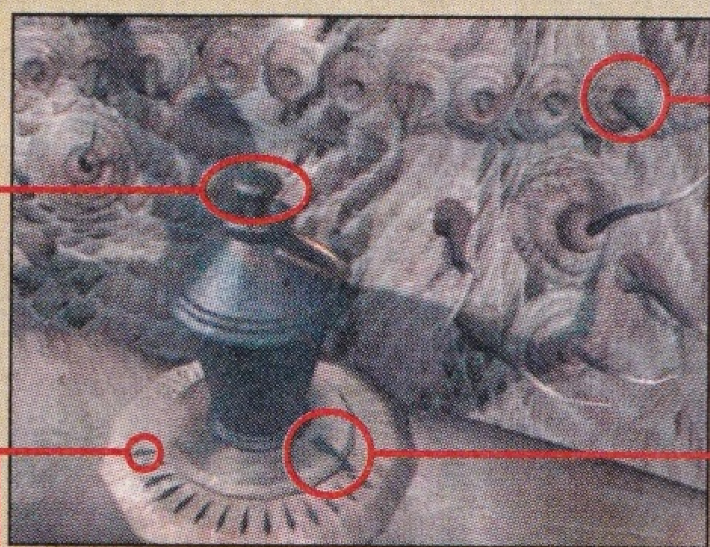
Tabliczka w tulipanie

Stare współrzędne		
7	10	5
9	1	5
Nowe współrzędne		
7	8	10
9	2	9

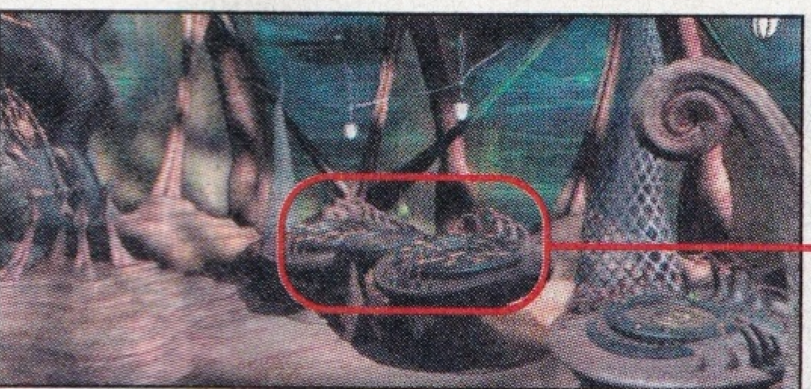
Tabliczka obok panelu sterowania

Stare współrzędne		
3	6	2
6	8	7
Nowe współrzędne		
3	4	7
6	9	11

Aktywujemy most



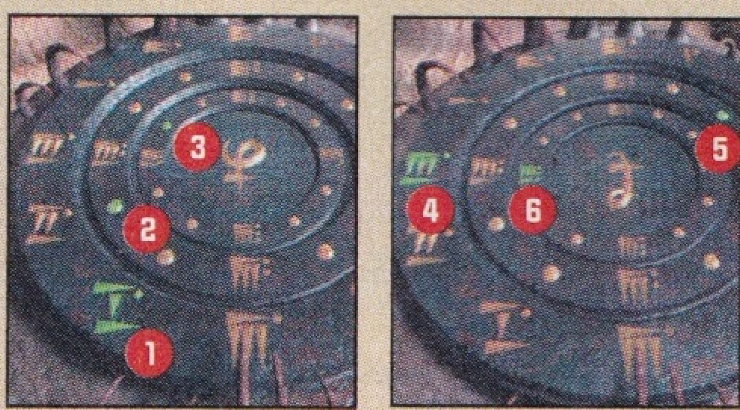
Cel: Macki w oddali to most. Aby dało się po nim przejść, wysuwamy wszystkie macki.
O co chodzi: Klikamy na wskazówkę ● i trzymając wciśnięty przycisk myszy, przesuwamy ją w lewo bądź w prawo, aby wybrać jedną z podziałek. Podziałki wyznaczają, którą z macek kontrolujemy. Pierwsza podziałka od lewej ● kieruje pierwszą macką od prawej ● (jak zaznaczono na obrazku). Aby wysunąć lub schować mackę, naciskamy przycisk na urnie ●. Problem w tym, że oprócz wskazanej macki położenie zmieniają też macki sąsiadujące z nią.
Rozwiązanie: Gdy macki znajdują się w pozycji wyjściowej, przestawiamy je w kolejności: 2, 3, 4, 5, 8, 10, 11, 12, 13 (liczby oznaczają kolejne podziałki, licząc od lewej).



13 Idziemy ścieżką do windy, jedziemy nią do pomieszczenia nawigacyjnego, podchodzimy do panelu ● i klikamy na niego. ➜ Panel nawigacyjny

Panel nawigacyjny

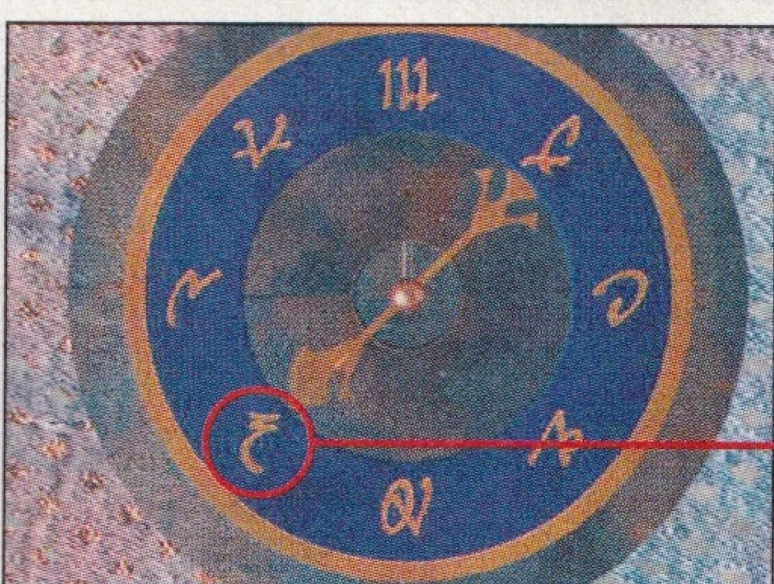
Cel: Wprowadzamy współrzędne miejsca, do którego popłyniemy.
O co chodzi: Po lewej zapalamy nowe współrzędne z pierwszego rządku z tabliczki z tulipana, po prawej z drugiego. Pierwszą współrzędną zapalamy na zewnętrznym kręgu, drugą na środkowym, trzecią na wewnętrznym. By wyruszyć, klikamy na odcisk ręki w kole pośrodku.
Rozwiązanie: Na lewym kręgu zapalamy pozycje 7 ❶, 8 ❷ i 10 ❸,



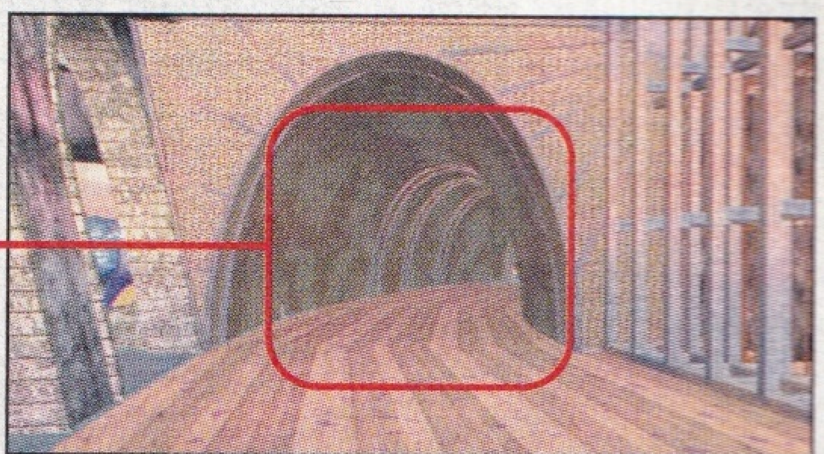
a na prawym 9 ❹, 2 ❺ i 9 ❻.



14 Statek przypływa na Wyspę Tuneli Bosha. Opuszczamy pomieszczenie nawigacyjne, wchodzimy do windy i jedziemy w górę. Wsiadamy na krzesełko uczepione liny, po przejażdżce idziemy w stronę wrót i wchodzimy w nie. Klikamy na ikonę Sama ●, aby przełączyć się na jego postać.



15 Gramy Samem. Mamy odnaleźć pięć mierników wiatru (są umieszczone na ziemi). Pierwszy jest przed nami. Klikamy na niego i notujemy symbol wskazany strzałką ●.

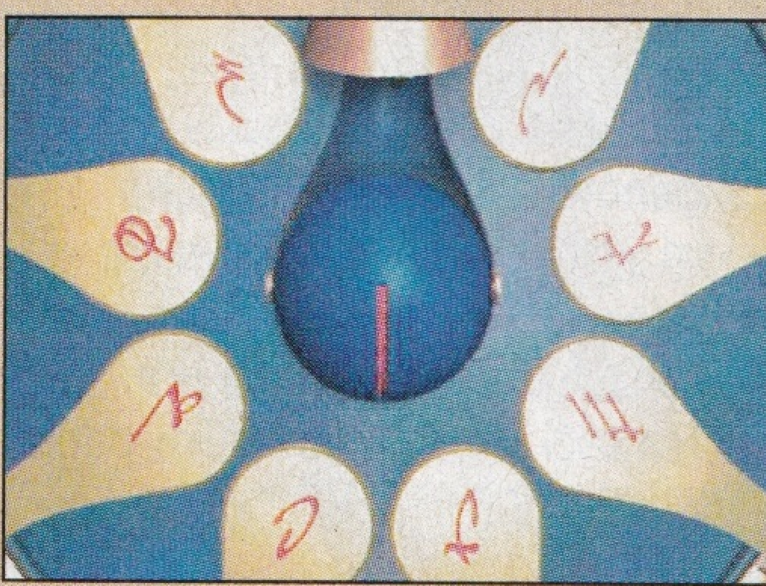


16 Wchodzimy pomiędzy kolumny i idziemy w lewo. Po lewej jest kolejny miernik – spisujemy z niego wskazany strzałką symbol. Wracamy między kolumny i idziemy w lewo przez długi tunel ●. Mijamy gondolę – po lewej jest kolejny miernik z symbolem.

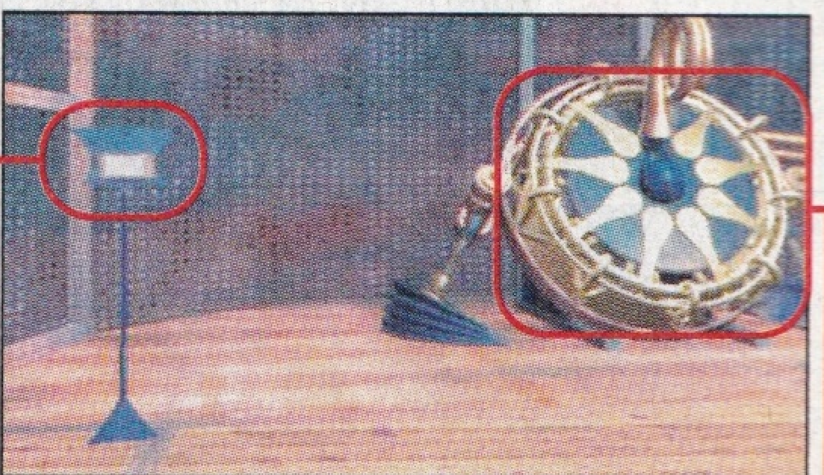


17 Odwracamy się w prawo i idziemy prosto. Po lewej stronie jest czwarty miernik. Piąty znajdujemy, idąc dalej tą drogą. Tuż obok leży dziennik naukowca ● – oglądamy zapiski. Wracamy tunelem do miejsca, gdzie startowaliśmy.

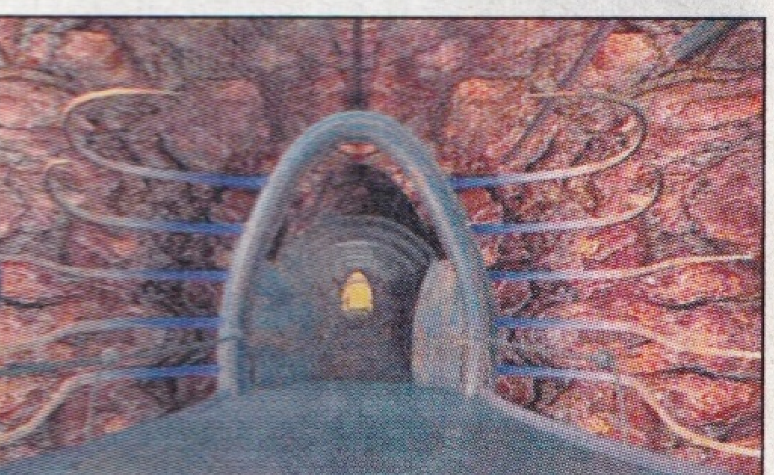
Odgrywamy melodię



Cel: Otwieramy skrytkę w okrągłym urządzeniu i zabieramy z niego perły.
O co chodzi: Kluczem do rozwiązania jest naciśnięcie we właściwej kolejności odpowiednich pedałów.
Rozwiązanie: Pedały, które naciskamy, wskazują symbole spisane z mierników wiatru. Wciskamy je w kolejności od najbliższego (pierwszego) do najdalszego (piątego) miernika.



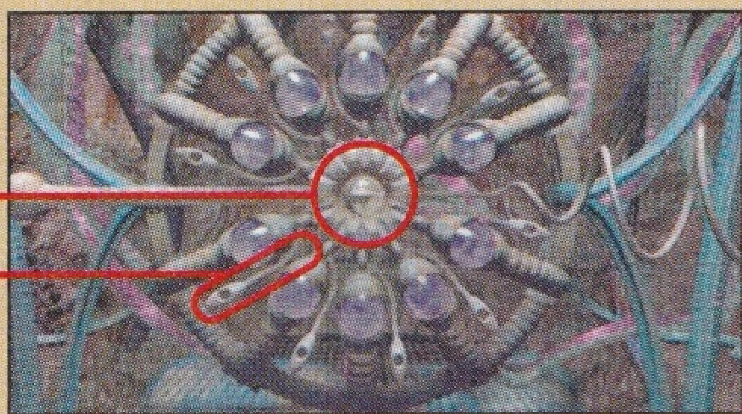
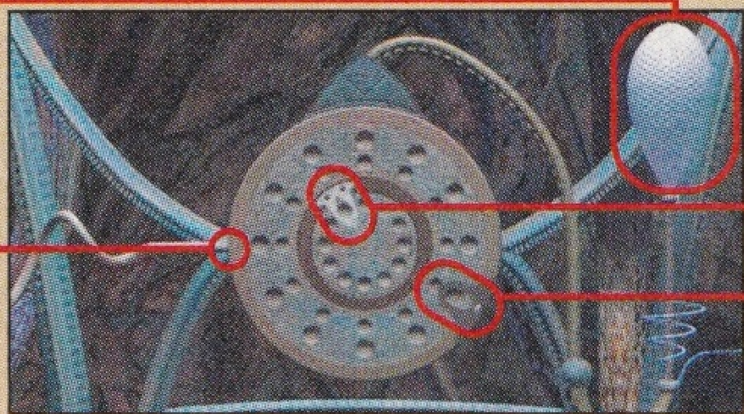
18 Zwracamy się w stronę okrągłego urządzenia ● połączonego z gigantyczną trąbą. Na lewo od niego znajdujemy kolejny dziennik ●. Klikamy na okrągłe urządzenie. ➜ Odgrywamy melodię. **Uwaga:** Notujemy brzmienie poszczególnych symboli. Przydaje nam się to pod koniec gry.



19 Ponownie przechodzimy przez tunel i dochodzimy do gondoli. Wsiadamy do niej i uruchamiamy jej napęd, naciskając dźwignię. Po dotarciu na miejsce opuszczamy pojazd i wchodzimy do jaskini. Oglądamy stojące naprzeciw siebie okrągłe maszyny. ➜ Dostarczamy gaz

Zwiedzamy z Samem Wyspę Latającą

Dostarczamy gaz

Cel: Naszym zadaniem jest napełnienie odpowiednim gazem stojącego na zewnątrz balonu. Dokonujemy tego za pomocą dwóch dystrybutorów gazu. Oba działają na tej samej zasadzie.

O co chodzi: Dystrybutory gazu mają po dziesięć rur doprowadzających gazy, ale tylko jedną z nich płynie właściwy gaz, dwa razy lżejszy od pozostałych. Niestety przy każdej nowej próbie rura ta zmienia się! By puścić gaz z wybranej rury, klikamy na odpowiadającą jej rączkę ●. Robimy to dowolną liczbę razy, a potem puszczamy gaz dalej, naciskając guzik ●. Dystrybutor ma dwa etapy działania. Pierwszy to etap testowy. Napełniamy balon mieszaniną gazów i na liczniku ● sprawdzamy, jak mocno go napompowaliśmy. Jednostka zwykłego gazu unosi balon o jednostkę do góry. Jednostka lżejszego gazu unosi balon o dwie jednostki. Na drugim etapie napełniamy statek.

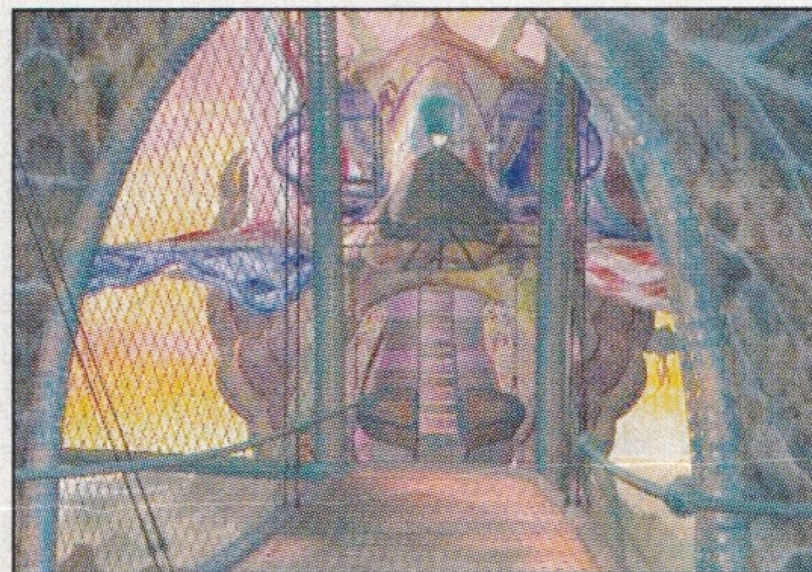
Rozwiązanie: Aby stwierdzić, która rura doprowadza lżejszy gaz, w fazie testu tłoczymy do balonika jedną jednostkę gazu z pierwszej rury, dwie jednostki gazu z rury drugiej i tak dalej, aż do dziesiątej rury, z której wypuszczamy dziesięć jednostek gazu, klikając na nią dziesięć razy. Teraz klikamy na guzik puszczania gazu dalej i patrzymy na licznik.

Odczyt z zewnętrznego wskaźnika ● mnożymy przez 12. W tym wypadku jest to 4x12=48. Do tego dodajemy jeszcze liczbę jedności z wewnętrznego wskaźnika ●. Tutaj jest to 11. Razem daje nam to 48+11=59. Gdyby wszystkie gazy miały tę samą siłę unoszenia, wynik wynosiłby: 1+2+3+4+5+6+7+8+9+10.

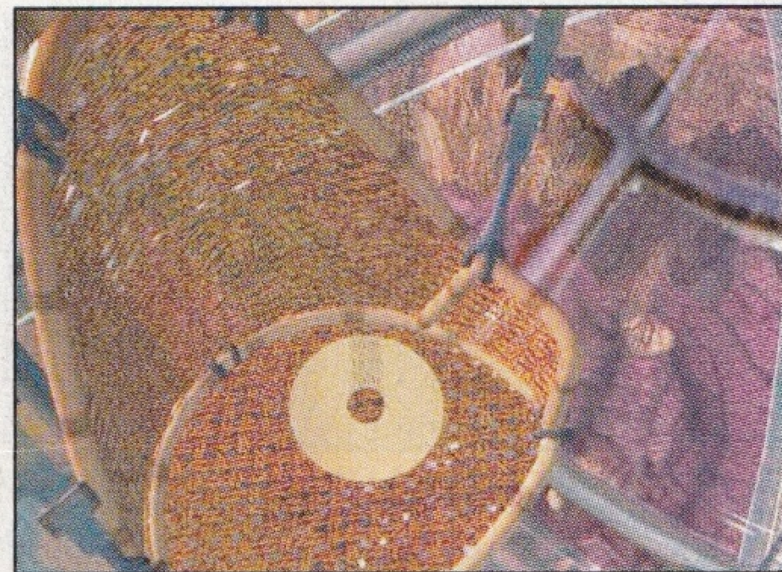
Czyli razem 55. Ale wynik jest wyższy – to właśnie działanie lżejszego gazu. Gdy od liczby, którą uzyskaliśmy z pomiaru (w tym wypadku 59) odejmujemy 55, otrzymujemy numer rury, z której płynie lżejszy gaz. W tym wypadku jest to 59-55=4.

Odwracamy się w stronę dystrybutora i jeden raz klikamy na rurę z lżejszym gazem. Jeśli popełniliśmy błąd, statek flaczeje zaraz po napełnieniu gazem. Jeśli zrobiliśmy wszystko poprawnie, statek napełnia się gazem i pozostaje w tym stanie.

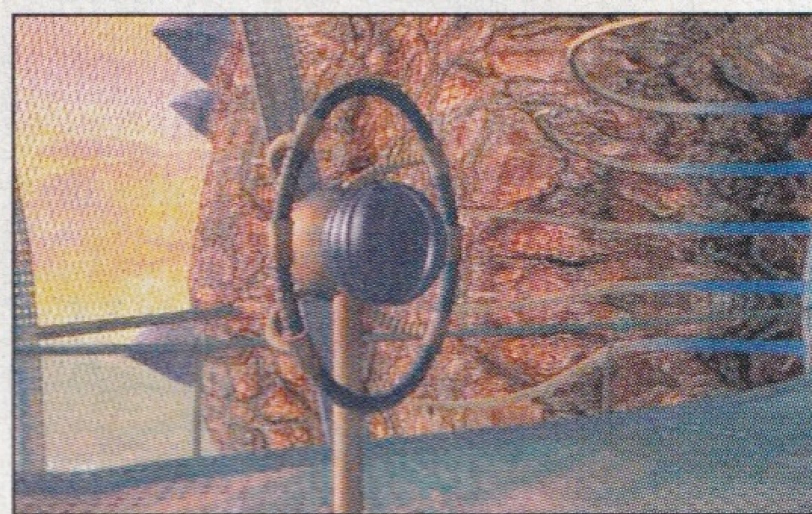
Identyczne czynności wykonujemy na drugim dystrybutorze gazu i pojazd jest gotowy do drogi.



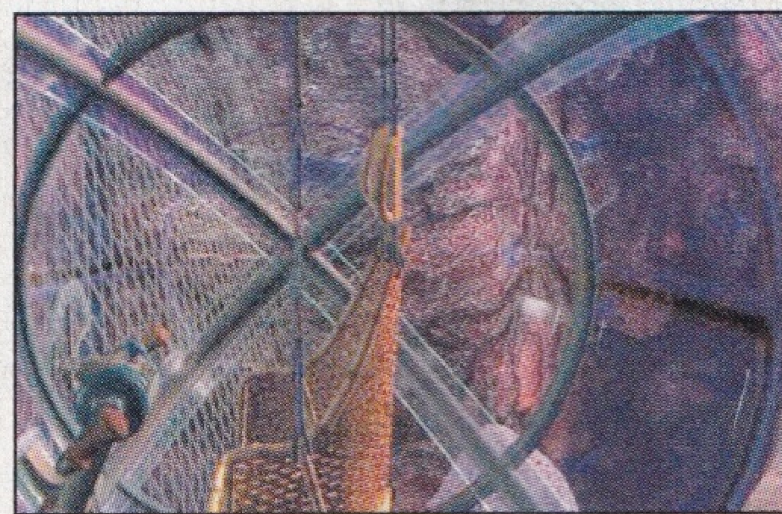
20 Opuszczamy jaskinię, korzystając z innego otworu niż ten, którym weszliśmy. Po lewej jest statek, który napełniliśmy gazem. Wchodzimy do niego. Idziemy na górę, odwracamy się i wchodzimy do kabiny pilotów.



21 Z fotela po lewej stronie zabieramy krążek z danymi nawigacyjnymi. Odwracamy się i oglądamy stery przy drugim fotelu. Wychodzimy ze statku. Znów idziemy przez jaskinię, mijając dystrybutory gazu.

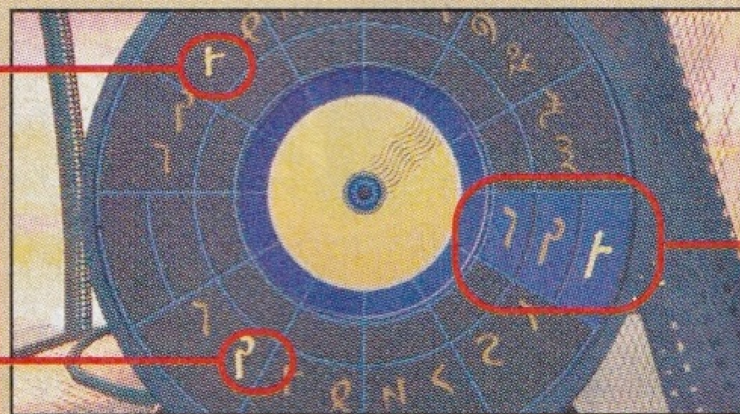


22 Gdy jesteśmy na zewnątrz, odwracamy się w prawo. Klikamy na urządzenie z symbolami. Klikamy w jego centrum, aby zainstalować w nim krążek zabrany ze statku. ➔ **Obsługujemy dekoder**



23 Ponownie idziemy przez jaskinię. Wchodzimy na statek i do kabiny pilotów. Odwracamy się w prawo i siadamy za sterami. ➔ **Sterowanie statkiem.** Jeśli wszystko robimy dobrze, statek ląduje na wyspie.

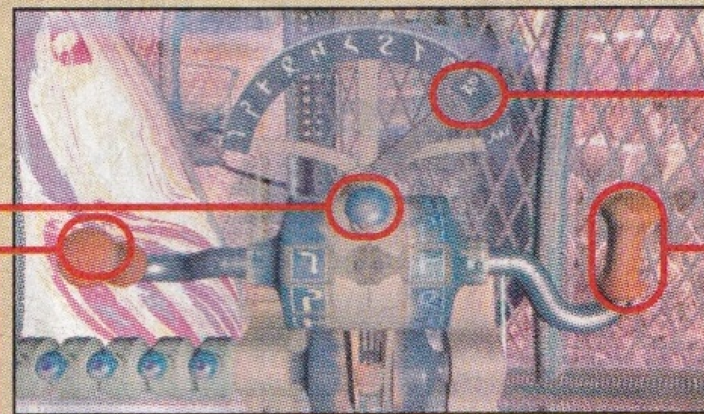
Obsługujemy dekoder



Cel: Odczytujemy z krążka informacje o współrzędnych zrozumiałe dla przyrządów nawigacyjnych statku.

Rozwiązanie: Klikamy kolejno na trzy niebieskie znaki ●. Za każdym razem spisujemy dwa symbole, które się zapalają ●. W ten sposób uzyskujemy trzy zestawy symboli.

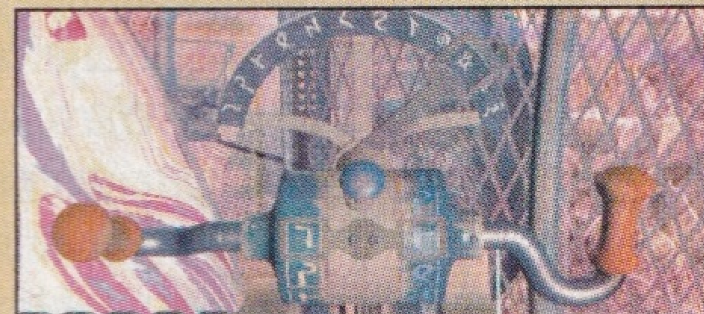
Sterowanie statkiem



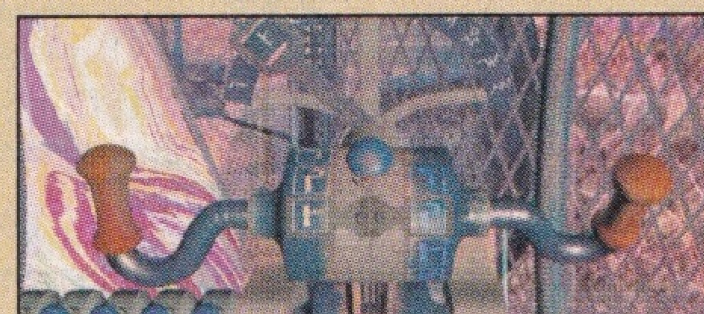
Cel: Wpisujemy współrzędne do urządzenia nawigacyjnego.

O co chodzi: Na krążku każdemu z niebieskich znaków były przypisane dwa symbole. Znak wybieramy dźwignią po lewej ●. Pierwszy symbol wybieramy prawą dźwignią ●, zaś drugi – na półokręgu u góry ●. Czynność powtarzamy dla dwóch pozostałych znaków głównych. Gdy jesteśmy gotowi, naciskamy duży guzik ●.

Rozwiązanie:

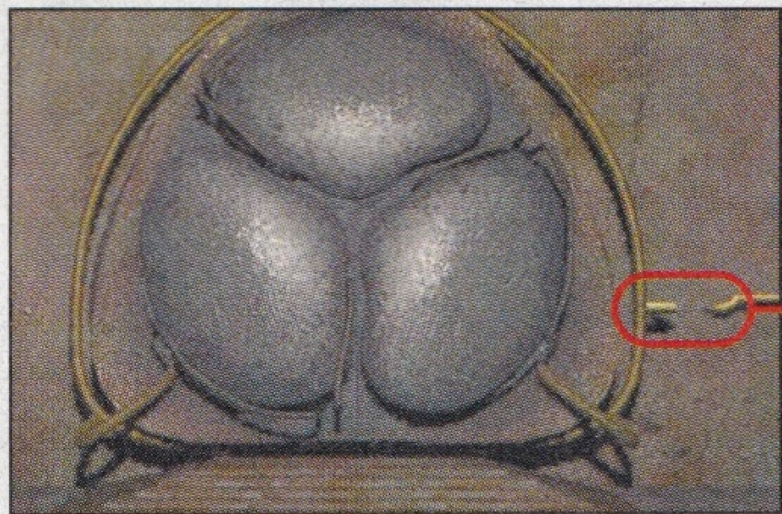

Ustawienia dla pierwszego znaku


Ustawienia dla drugiego znaku

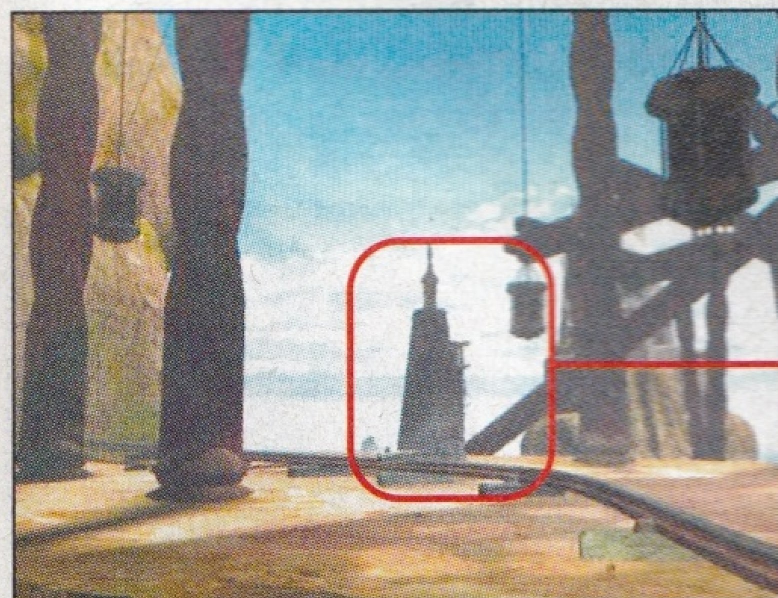

Ustawienia dla trzeciego znaku



24 Po dotarciu na miejsce schodzimy schodami i idziemy do mostu. Dochodzimy nim do windy. Tam przestawiamy dźwignię ●. Wychodzimy z windy i idziemy po moście wiszącym nad przepaścią.



25 Dochodzimy do ściany. Jest tutaj dwoje dziwnych drzwi, ale działają tylko te drugie. Podchodzimy do nich i naciskamy guzik między kablami po prawej stronie ●. Drzwi otwierają się. Wchodzimy do środka.



26 Idziemy dalej, najpierw po moście wiszącym, a następnie po moście kamiennym. Zaczepia nas zjawa. Podążamy przez kolejny kamienny most. Po przejściu go idziemy drewnianymi schodami na górę, a potem kierujemy się w stronę kamiennej kolumny ●.



27 Z tyłu kolumny jest przycisk, który wzywa dziwny pojazd. Dzięki niemu dostajemy się do kotliny. Stoją tu urządzenia z kolorowymi płytami. Naciskamy na wazy i poznajemy słowa oznaczające liczby oraz kolory w języku Argilan. (Ich wykaz podajemy w ramce **Nazwy kolorów**).



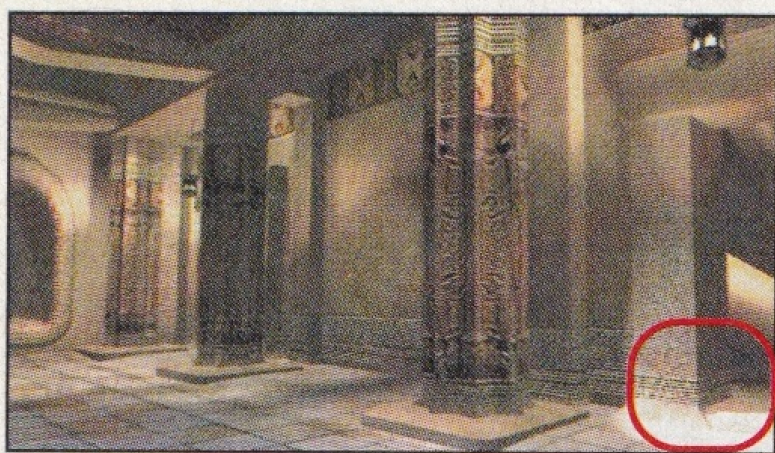
28 Wracamy pojazdem. Idziemy do tunelu, gdzie biegnie szyna. Przy basenie skręcamy w lewo. Idziemy do przodu, skręcamy w prawo. Idziemy schodami, wchodzimy do komnaty z lewej i oglądamy ściany.



29 Opuszczamy komnatę, skręcamy w lewo i idziemy przed siebie. Wędrujemy w prawo wzdłuż basenu, mijając wazy po lewej. Dalej po lewej jest wnęka, a w niej spiralne schody. Wchodzimy na nie.

Schizm: Prawdziwe wyzwanie

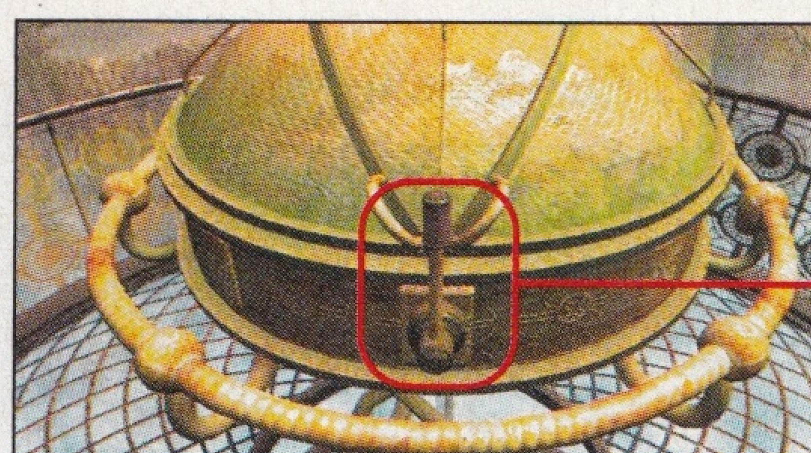
Badamy Tunele Bosha



30 Na piętrze podążamy korytarzem. Po prawej jest wejście do komnaty. Mijamy je i przechodzimy kawałek dalej. Patrzymy w prawo, aby odnaleźć dziennik ● z ciekawymi zapiskami. Idziemy do komnaty, którą przed chwilą mijaliśmy.



31 Przyglądamy się urządzeniu po lewej. Na razie nie potrafimy go uruchomić. Na ścianie po prawej jest obrazek człowieka mierzącego odległość od słupa w dali. Powyżej znajduje się trójkąt sugerujący metodę mierzenia. Na ścianie za nami namalowany jest znak podobny do tego przy trójkącie.



32 Schodzimy spiralnymi schodami i obchodzimy basen dookoła. Wracamy przed wejście do świątyni. Wąskim mostkiem po lewej idziemy do kopuły mierniczej, którą widzieliśmy na malowidle na ścianie. Naciskamy dźwignię ● na kopule, aby ją otworzyć.

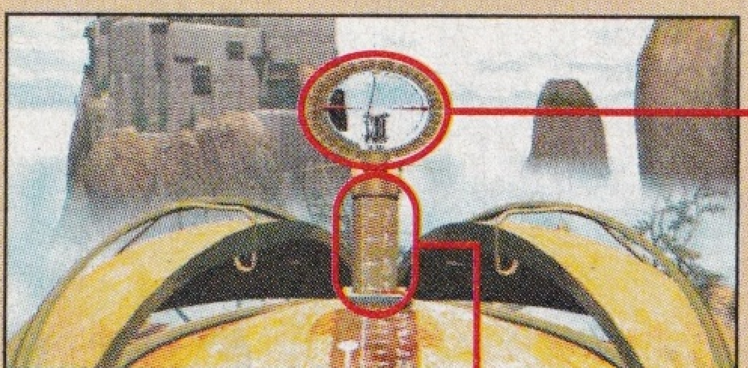


33 Wykonujemy pomiary. ➜ **Mierzymy słupy.** Wracamy do komnaty z malowidłem. Do maszyny po lewej stronie wprowadzamy wyniki. ➜ **Wprowadzamy wyniki.** Jeśli dane są prawidłowe, otwiera się szuflada, z której bierzemy soczewkę.

Mierzymy słupy

Cel: Odczytujemy wysokości pięciu słupów i zapisujemy je na urządzeniu w świątynnej komnacie, odtwarzając wysokości słupów na ich pięciu modelach.

O co chodzi: Do mierzenia słupów wykorzystujemy kopułę z celownikiem. Gdy już ją otwieramy, wciskamy i przytrzymujemy lewy przycisk myszy, po czym przesuwamy kursor w lewo lub prawo. Nakierowujemy celownik na wybrany słup.

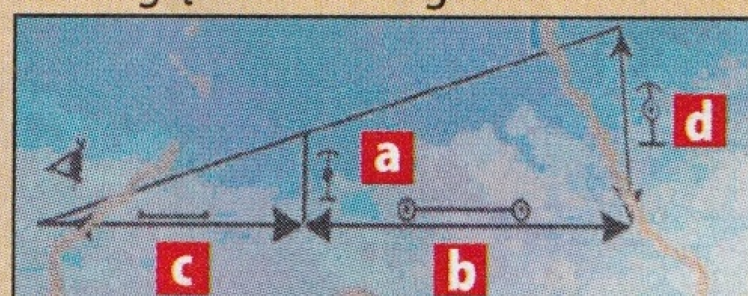


Klikamy na podziałkę ● i trzymając wciśnięty przycisk, podnosimy ją w górę tak, by celownik ● był skierowany w szczyt słupa. Zapamiętujemy wskazanie podziałki (tu przesunęliśmy ją o cztery jednostki w górę). **Nie jest to wysokość słupa.**



Klikamy u dołu ekranu, aby spojrzeć na miernik odległości. Klikamy na guzik zerowania ●, a następnie na guzik mierzenia ●. Notujemy wskazanie przyrządu ●. Wartości są w systemie dziesiętnym, jednak znane nam cyfry zastąpione zostały przez symbole (ich opis jest w ramce **Systemy liczbowe Argilan**). U góry jest liczba dziesiątek, poniżej – jedności. Wskazana na obrazku wartość to 45. To **odległość do słupa**. Po wykonaniu pomiarów na wszystkich pięciu słupach przypominamy sobie rysunek ze świątyni. Pokazuje on, jak przetłumaczyć nasze odczyty.

Podpowiedź: Pionowy bok mniejszego trójkąta **a** symbolizuje linijkę urządzenia mierniczego i jej położenie względem naszego oka.



Rozwiązanie: Wskazanie podziałki z pomiaru wysokości to wysokość małego trójkąta **a**. Odległość to długość odcinka między urządzeniem a słupem **b**. Odległość oka od urządzenia **c** oznaczona jest znakiem, który widzieliśmy na dziesięciostopniowej podziałce urządzenia. Wnioskujemy, że zawsze wynosi ona 10.

Naszym celem jest wyznaczenie wysokości słupa **d**. Czas przypomnieć sobie twierdzenie Talesa... Stosunek długości jest taki:

$$\frac{d}{c + b} = \frac{a}{c}$$

Podstawiamy wartość **c** – odległość od oka do urządzenia. Jest ona stała:

$$\frac{d}{10 + b} = \frac{a}{10}$$

I tworzymy uniwersalny wzór:

$$d = \frac{a \times (10 + b)}{10}$$

Sprawdzamy to rozwiązanie na przykładzie opisanych wcześniej pomiarów: wysokości **a** = 4 i odległości **b** = 45:

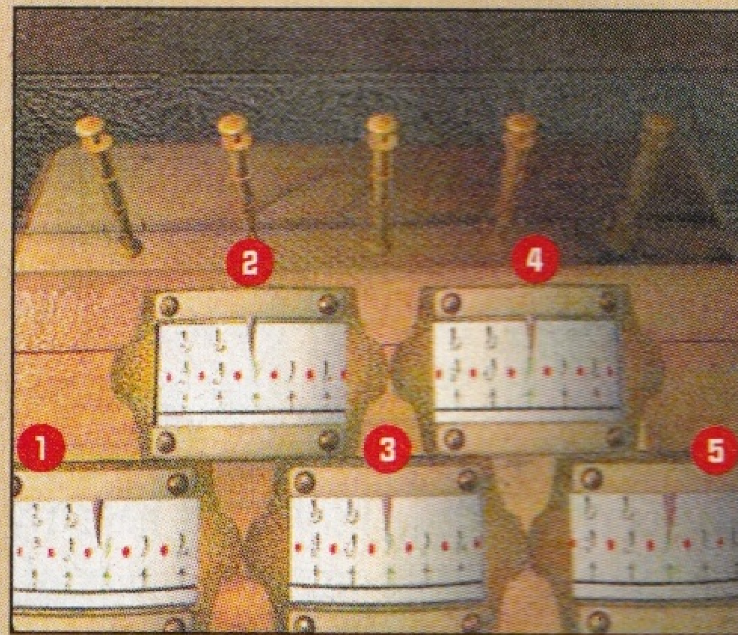
$$d = \frac{4 \times (10 + 55)}{10} = \frac{4 \times 55}{10} = \frac{220}{10} = 22$$

Oto wyniki dla czterech następnych par pomiarów:

a wysokość	b odległość	d wysokość słupa
5	16	13
7	20	21

a wysokość	b odległość	d wysokość słupa
4	25	14
6	35	27

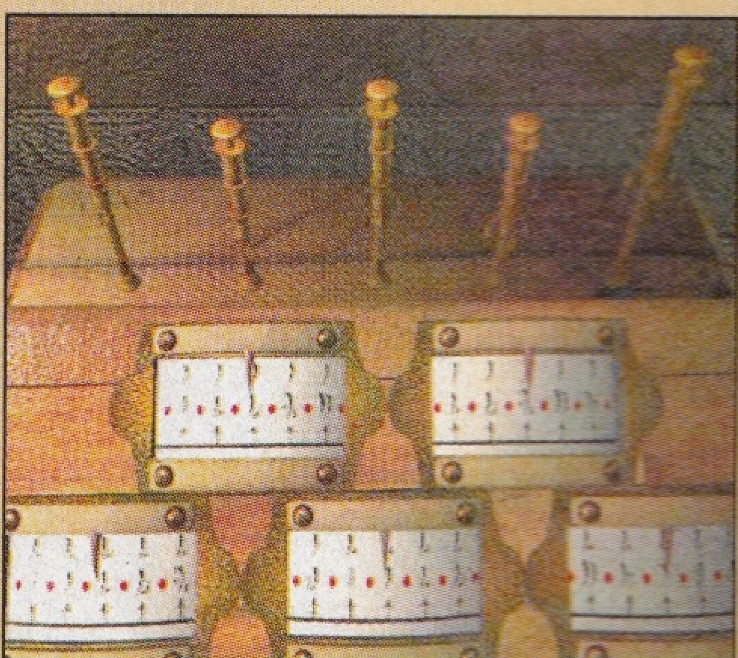
Wprowadzamy wyniki



Cel: Mamy ustawić pokrętła tak, by wskazówki pokazywały wyliczone przed chwilą wysokości słupów.

O co chodzi: Uzyskane w poprzedniej zagadce wartości tłumaczymy na symbole Argilan. Numery na obrazku pokazują, które pokrętło dotyczy którego słupa.

Rozwiązanie:



Ustawiamy pokrętła na pozycjach pokazanych na obrazku.

Wazy i symbole



Cel: Otwieramy tajne przejście, którym uciekał nieznajomy.

O co chodzi: Aby otworzyć przejście, odtwarzamy mantrę Argilanina (a konkretnie kolory wymienione w jego mantrze).

Rozwiązanie: Argilanin wymienił kolory czarny, biały i zielony. Obracamy płyty tak, by wszystkie te barwy były widoczne naraz (na szóstej płycie ● powinien być czarny symbol). Naciskamy wazy nad płytami z czarnym (szósta), białym (trzecia) i zielonym symbolem (ósma).



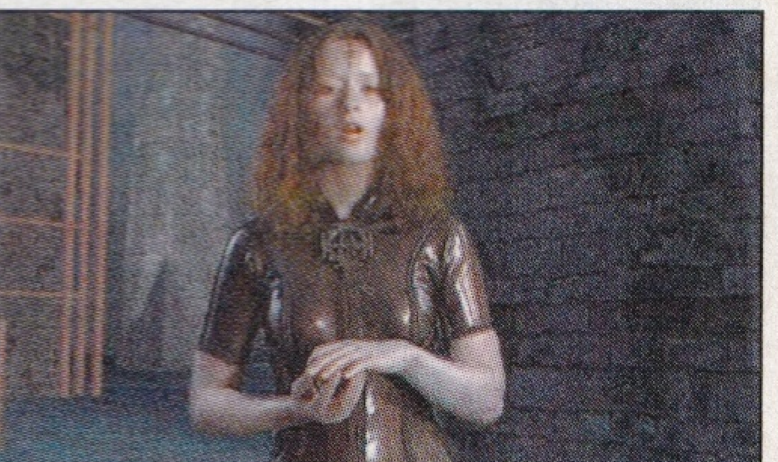
34 Schodzimy spiralnymi schodami. Skręcamy w lewo, idziemy przed siebie. Idziemy po moście obok wielkiej statui, gdzie widzimy Argilanina. Słuchamy uważnie, co mówi!



35 Idziemy prosto, potem w prawo. Obok jest wnęka, w której stoją wazy z kolorowymi płytami. Klikamy na dowolną płytę, a następnie przesuwamy mysz w górę lub w dół, aby obracać wszystkie. Naciskamy na płyty, klikając na nie. ➜ **Wazy i symbole**



36 Idziemy do otwartego przejścia, którym przechodził Argilanin. Znajdujemy się w ogromnej sali – Hannah też tu jest, ale bohaterowie się nie widzą. Teraz skręcamy w lewo i idziemy długim korytarzem prosto przed siebie.



37 Po drodze dostajemy od widma dziewczynki metalową płytkę. Idziemy dalej. Gdy droga się kończy, skręcamy w lewo i wchodzimy po drabinie na statuę. Klikamy na okrąg, aby zamontować w statui soczewkę. Schodzimy po drabinie.

Wędrujemy między wyspami



38 Przypatrujemy się planszy, na którą pada światło, i spisujemy ukazane wartości. Są to współrzędne, ale niestety stare. ➜ **Liczymy współrzędne.** Idziemy korytarzem do statku, którym przypłynęła tu Hannah.

Liczymy współrzędne

Cel: Na podstawie starych współrzędnych tworzymy aktualne.
O co chodzi: Przyglądamy się zdobytym wcześniej współrzędnym. Są tam zarówno stare, jak i nowe koordynaty. Odnajdujemy klucz, według jakiego zmieniane były wartości poszczególnych współrzędnych. Pamiętamy, że Argilanie liczą w systemie dwunastkowym, nie dziesiętnym!

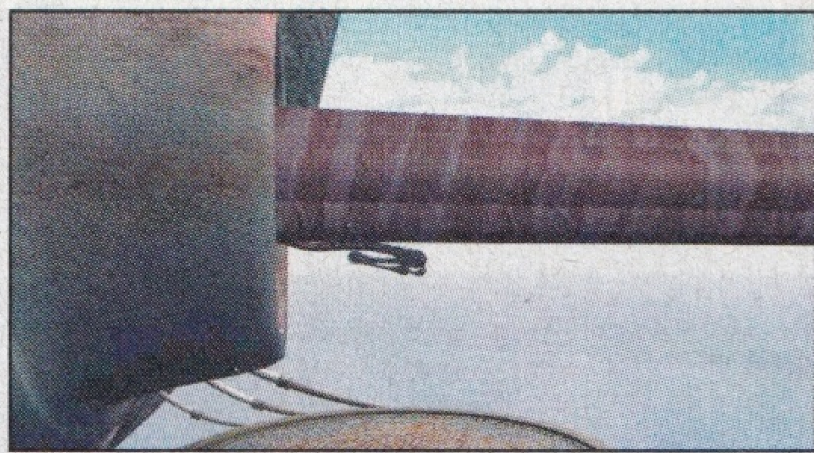


Rozwiązanie: Oto stare współrzędne wyświetlone w kole (dwunastkowo A to 10, a C to 12):

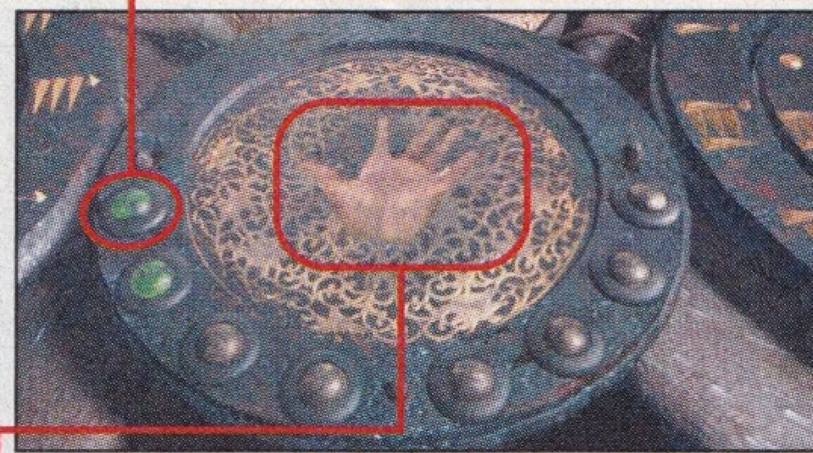
A 1 9
3 C A

Zmiana współrzędnych polega na odejmowaniu. Traktujemy współrzędne w rządku jako jedną liczbę i odejmujemy od pierwszego 17 (dziesiętnie 19) a od drugiego 14 (dziesiętnie 16). Otrzymujemy:

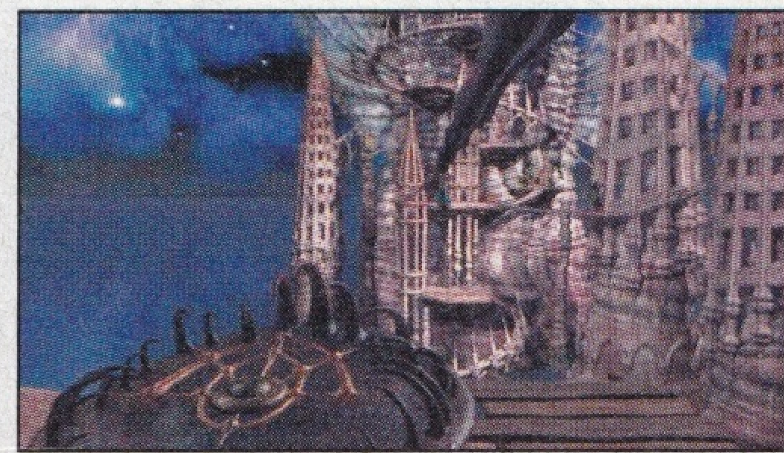
A 0 2
3 2 2



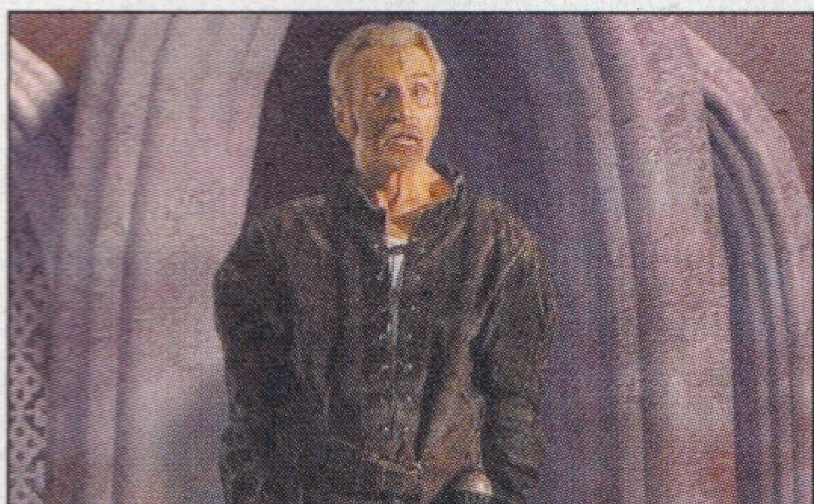
39 Używamy krzesełka zwisającego z liany, by dostać się na pokład. Przełączamy się na Hannah i również jako ona wjeżdżamy na statek. Jako Hannah idziemy do pomieszczenia nawigacyjnego (dostajemy się tam windą).



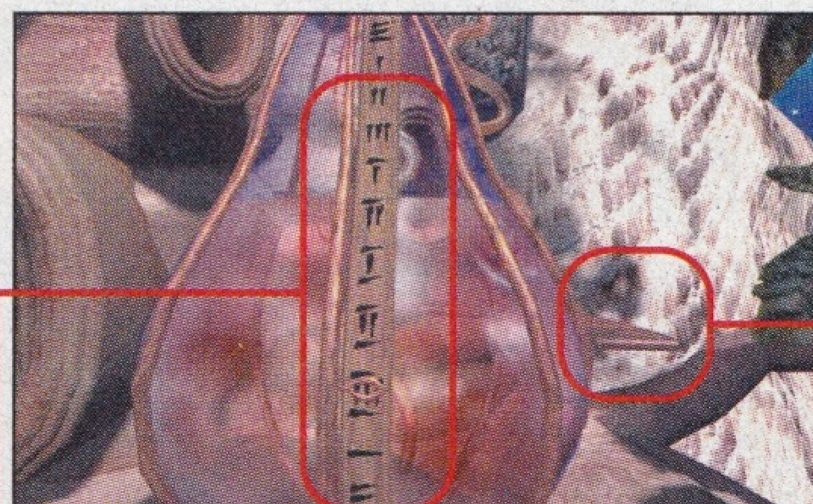
40 Na razie nie podróżujemy do miejsca wskazywanego przez nowo odkryte współrzędne. Wciskamy pierwszy mały przycisk ●, aby przywrócić współrzędne Pływającej Wyspy. Naciskamy dłoń ● i wyruszamy.



41 Po dopłynięciu przełączamy się na Sama. Opuszczamy statek i krzesełkiem jedziemy na wyspę. Po przejściu po mackach idziemy ścieżką w dół. Kierujemy się do panelu obok windy i wzywamy gondolę.



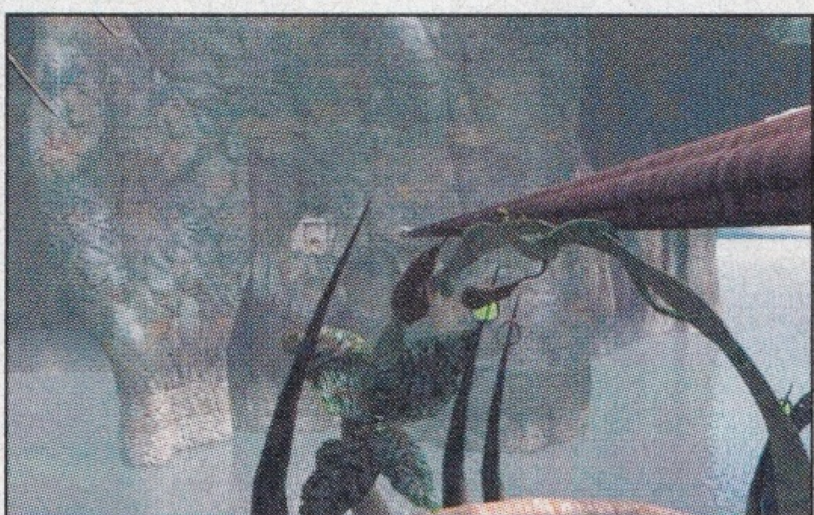
42 Okrążamy windę, idziemy w prawą stronę, a potem podążamy ścieżką prowadzącą w górę. Drzwi domu otwierają się i wita nas gospodarz. Wyjaśnia nam, że w urządzeniu obok jego domu wymieniamy jedną perłę na jedną jednostkę oleju.



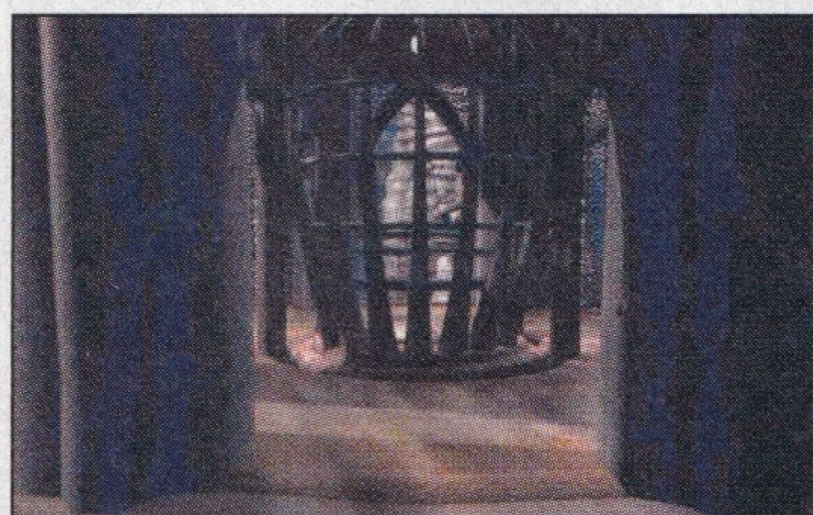
43 Idziemy w prawo. Klikamy na zbiornik z olejem i zabieramy dziewięć jednostek oleju. Wartość ta ● była wypisana na ścianie w świątynnej komnacie. Widzimy, że ze skalą coś jest nie tak. Po przelaniu oleju klikamy na półkę ● obok i bierzemy dzban.



44 Wsiadamy na statek i przełączamy się na Hannah. Kierujemy statek do Tuneli Bosha, naciskając drugi guzik ●. Przybywamy, przełączamy się na Sama i idziemy do komnaty obok basenu, gdzie widzieliśmy symbole pszczoły i dziewiątki.



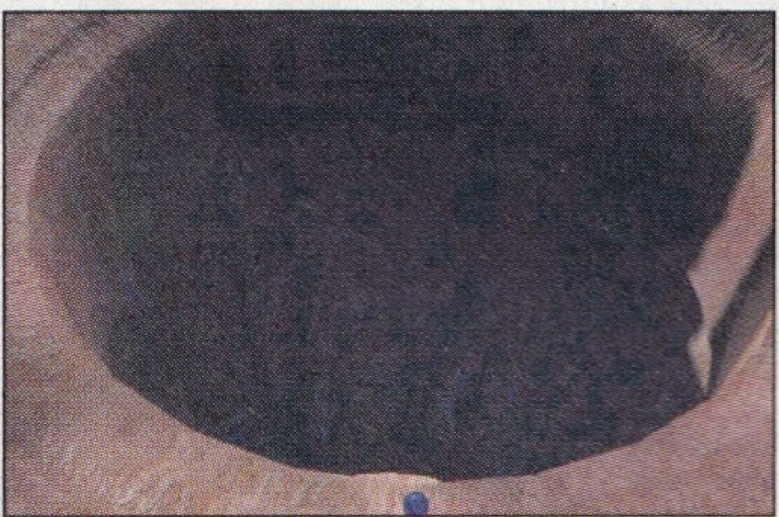
45 Pojawia się kapłan, ale nie jest zadowolony. Jako Sam wracamy na pływający statek. Przełączamy się na Hannah i kierujemy statek na Pływającą Wyspę. Przełączamy się na Sama i schodzimy na ląd.



46 Znaną drogą idziemy z reklamacją do tajemniczego gospodarza z domu. Ten tłumaczy, że po perłę mamy udać się do windy. Odwracamy się i schodzimy ścieżką do szybu windy. Przyglądamy się dolnej części windy.



47 Widzimy perłę, ale jest ona przygnieciona. Jak podnieść windę? Przełączamy się na Hannah, która została na statku. Opuszczamy statek i podążamy w to samo miejsce, w którym stoi Sam.



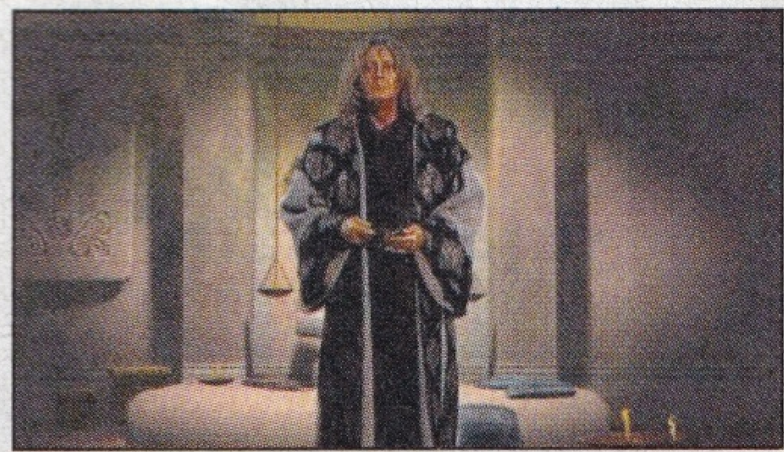
48 Po przejażdżce gondolą wchodzimy do windy, która przygniotła perłę. Jedziemy do góry. Przełączamy się na Sama i podnosimy perłę. Raz jeszcze idziemy do wielkiego dzbana z olejem.



49 Klikamy na półkę, która jest po prawej stronie wielkiego dzbana. Na półce stawiamy przenośny dzbanek. Odsuwamy się i klikamy na dowolną liczbę na dzbanie, by dolać do naczynia jedną jednostkę oleju.



50 Nie zapominamy zabrać naszego dzbanka z półki! Jako Sam wracamy na statek. Przełączamy się na Hannah i też idziemy na statek, a tam do pomieszczenia nawigacyjnego. Kierujemy statek do Tuneli Bosha.



51 Teraz przełączamy się na Sama i idziemy do odwiedzanego ostatnio pomieszczenia z pszczołą i dziewiątką. Tym razem sukces! W zamian za perłę otrzymujemy od kapłana błyszczący krążek.



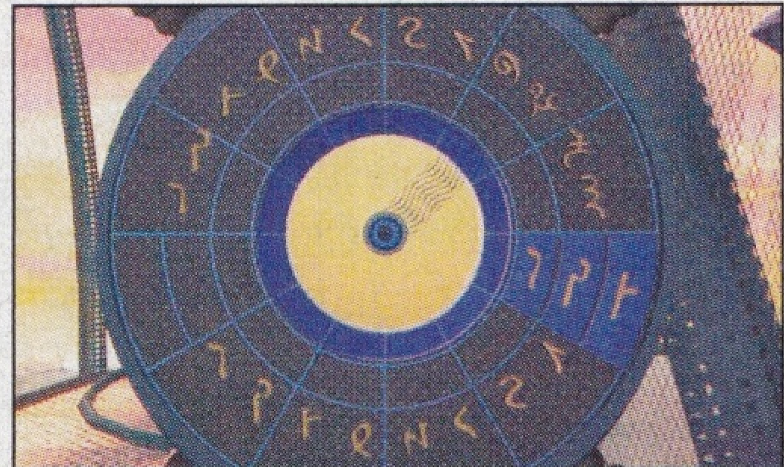
52 Wiemy, gdzie jest czytnik takich krążków. Obchodzimy basen i udajemy się w kierunku miejsca, gdzie stoi kopuła miernicza. Po wyjściu z tunelu kierujemy się drewnianymi schodami w dół ●. Schodów prawie nie widać, ale są tam.



53 Przechodzimy po kamiennych mostach, a potem po moście wiszącym. Wchodzimy do tunelu i wracamy na znajomy skraj przepaści. **Uwaga:** Odwracamy się i używając przycisku z prawej strony drzwi, zamykamy przejście. Inaczej nie wystartujemy!



54 Idziemy mostami do pozostawionego tu wcześniej latającego statku. Wsiadamy do niego i siadamy za sterami. Klikamy na pierwszy mały guzik ●, aby wybrać współrzędne wyspy, z której startowaliśmy. Klikamy na przycisk startu ●.



55 Opuszczamy statek i przechodzimy jaskinią na drugą stronę, do czytnika krążków. Instalujemy krążek na urządzeniu i odczytujemy współrzędne nawigacyjne, postępując z krążkiem tak, jak w punktach **22** i **23**. Spisujemy współrzędne.

Zwiedzamy Strefę Matii



56 Wracamy do kabiny statku latającego i wprowadzamy nowe współrzędne. ➜ **Wprowadzamy współrzędne statku latającego.** Naciskamy guzik startu i odlatujemy na wyspę Matii.

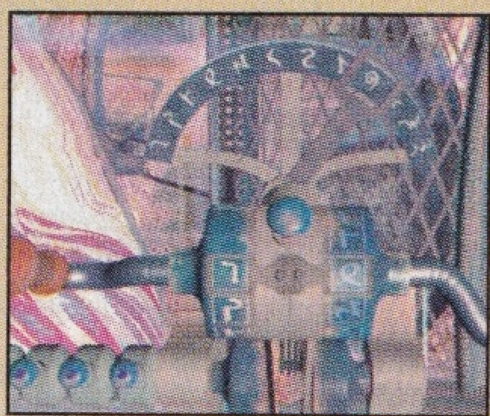


57 Przełączamy się na Hannah. Na panelu ustawiamy współrzędne, które wyliczyliśmy wcześniej na podstawie tych odnalezionych w Tunelach Bosha. ➜ **Wprowadzamy współrzędne statku pływającego**

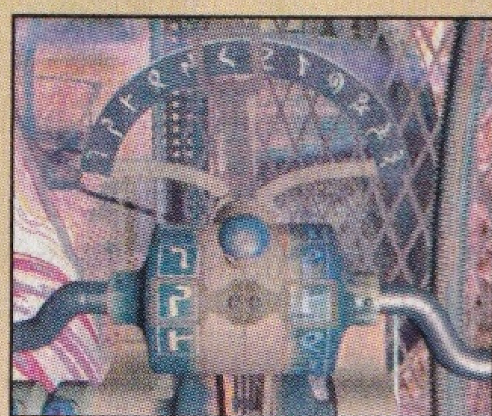


58 Gramy nadal jako Hannah, która ma kłopot – liana nie dosięga brzegu. Jedziemy windą na dół. Zmierzamy w lewo, gdzie stoi teleskop. Klikamy na teleskop. ➜ **Korzystamy z teleskopu**

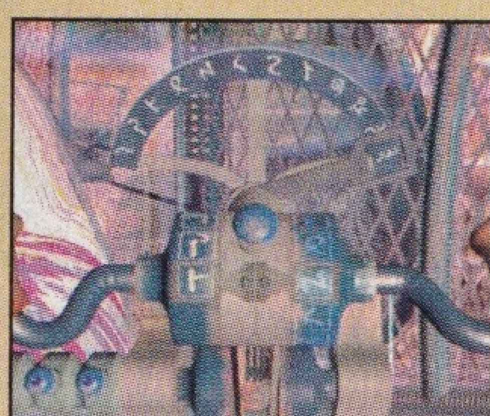
Wprowadzamy współrzędne statku latającego



Ustawienia dla pierwszego znaku



Ustawienia dla drugiego znaku

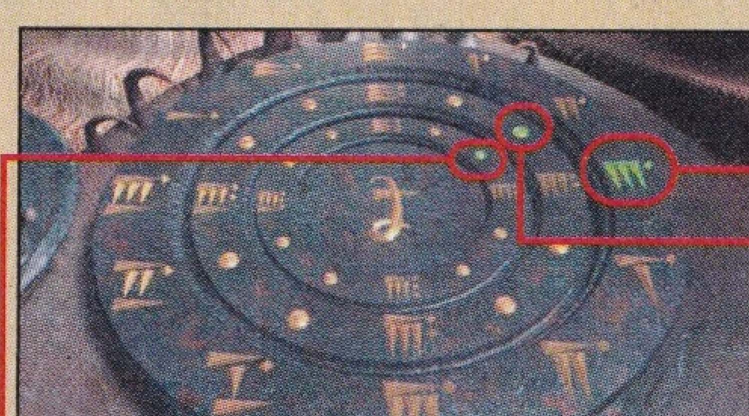


Ustawienia dla trzeciego znaku

Wprowadzamy współrzędne statku pływającego



Na pierwszym kręgu zapalamy pozycje: 10 ●, 0/12 ● oraz 2 ●.



Na drugim kręgu zapalamy pozycje: 3 ●, 2 ● i 2 ●.

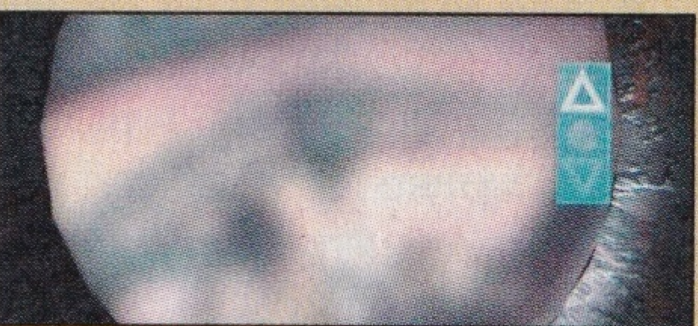
Korzystamy z teleskopu



Cel: Chcemy uzyskać ostry obraz.



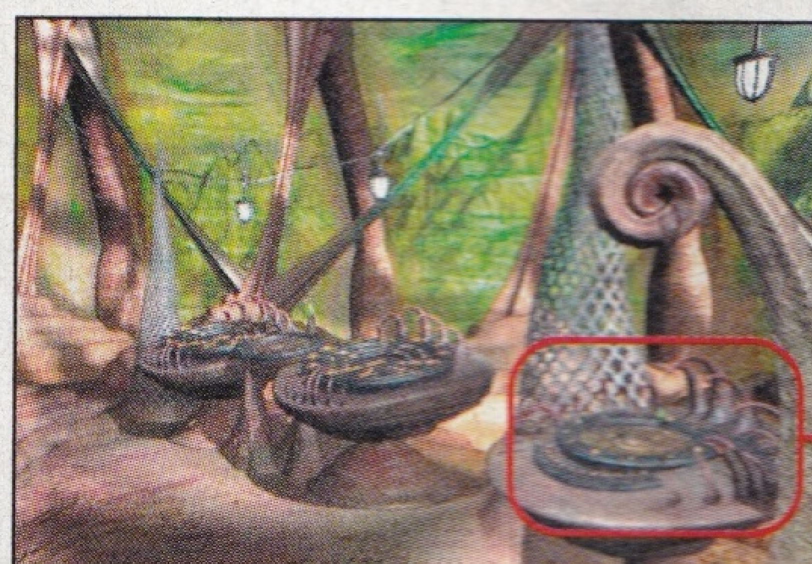
O co chodzi: W dwóch skrzynkach schowane są soczewki. Klikamy na wybraną soczewkę, aby zamontować ją w teleskopie. Klikamy na puste miejsce po soczewce, aby włożyć szkło z lunety do pudełka. Gdy patrzymy przez teleskop, widzimy, czy obraz jest ostry.



Strzałka w dół oznacza, że ostrość ustawiona jest na zbyt małą odległość, a do góry – na zbyt dużą.
Rozwiązanie: Niestety soczewki za każdym razem działają w inny sposób i nie ma jednego ustalonego rozwiązania tej zagadki. Bierzemy zatem od lewej po jednej soczewce, wkładamy ją do teleskopu i sprawdzamy, co wskazuje strzałka w obiektywie. Jeśli dół – zostawiamy szkło w lunecie. Jeśli górę – wyjmujemy ostatnio włożoną soczewkę i wkładamy następną.



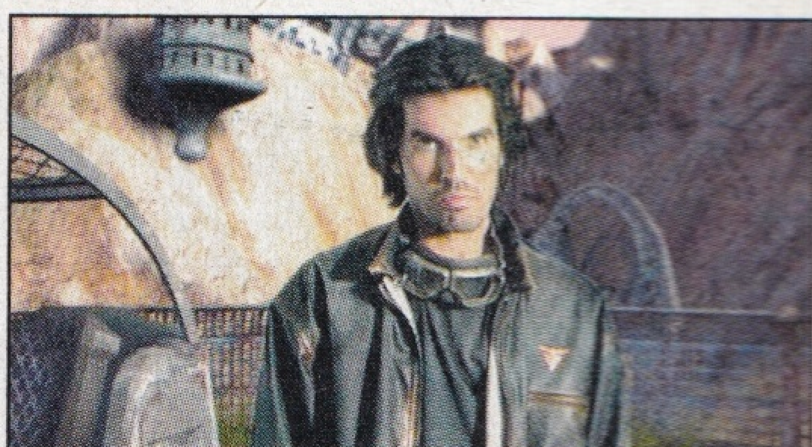
59 Gdy uzyskaliśmy ostry obraz, dostrzegamy, że po drugiej stronie ktoś daje nam sygnały! Jest to powtarzający się zestaw krótkich i długich błysków. Notujemy go, bowiem bez niego nie dostaniemy się na wyspę.



60 Wracamy do pomieszczenia nawigacyjnego. Tym razem podchodzimy do stojącego blisko wejścia panelu z jednym kołem ●. To sygnalizator. Nadajemy za jego pomocą dowolny sygnał. ➜ **Obsługujemy sygnalizator**



61 Nadaliśmy sygnał i nic się nie stało? Odchodzimy od urządzenia. Gdy ruszamy w stronę stojącego za nami fotelu, pojawiają się zjawy, które tłumaczą, że mamy nadać negatyw przekazu. ➜ **Uzyskujemy negatyw przekazu**



62 Jeśli nadajemy poprawny kod, podnosi się paleta i uzyskujemy połączenie z wyspą. Zjeżdżamy windą, schodzimy ścieżką i za pomocą krzesełka na lianie dostajemy się na wyspę. Wchodzimy do wagonika.

Obsługujemy sygnalizator



Cel: Powinniśmy nadać właściwy sygnał do portu, aby przyjął on nasz statek.
Rozwiązanie: Wskazówka ● wyznacza, ile błysków chcemy nadać. Przełączniki u dołu wyznaczają, jakie będą kolejne błyski. Przełącznik ustawiony w dół oznacza krótkie mignięcie, zaś w górę – długie.

Uzyskujemy negatyw przekazu

Cel: Tworzymy negatyw otrzymanego przekazu błyskowego i wysyłamy go urządzeniem sygnalizacyjnym według wcześniej przedstawionych instrukcji.
Rozwiązanie: Aby otrzymać negatyw, po pierwsze zamieniamy w nim krótkie błyski na długie, a długie na krótkie. Czyli z przekazu: długi, krótki, długi, długi zrobi się: krótki, długi, krótki, krótki.
Po drugie odtwarzamy sekwencję od tyłu: krótki, krótki, długi, krótki.





63 Przełączamy się na Sama. Opuszczamy statek latający. Gdy stajemy naprzeciw zakratowanych wrót, zwracamy się w prawo. Przed nami jest panel. Przekręcamy klucz po lewej ●. Panel otwiera się. Teraz drugi raz przekręcamy klucz i ląduje on w naszej kieszeni.

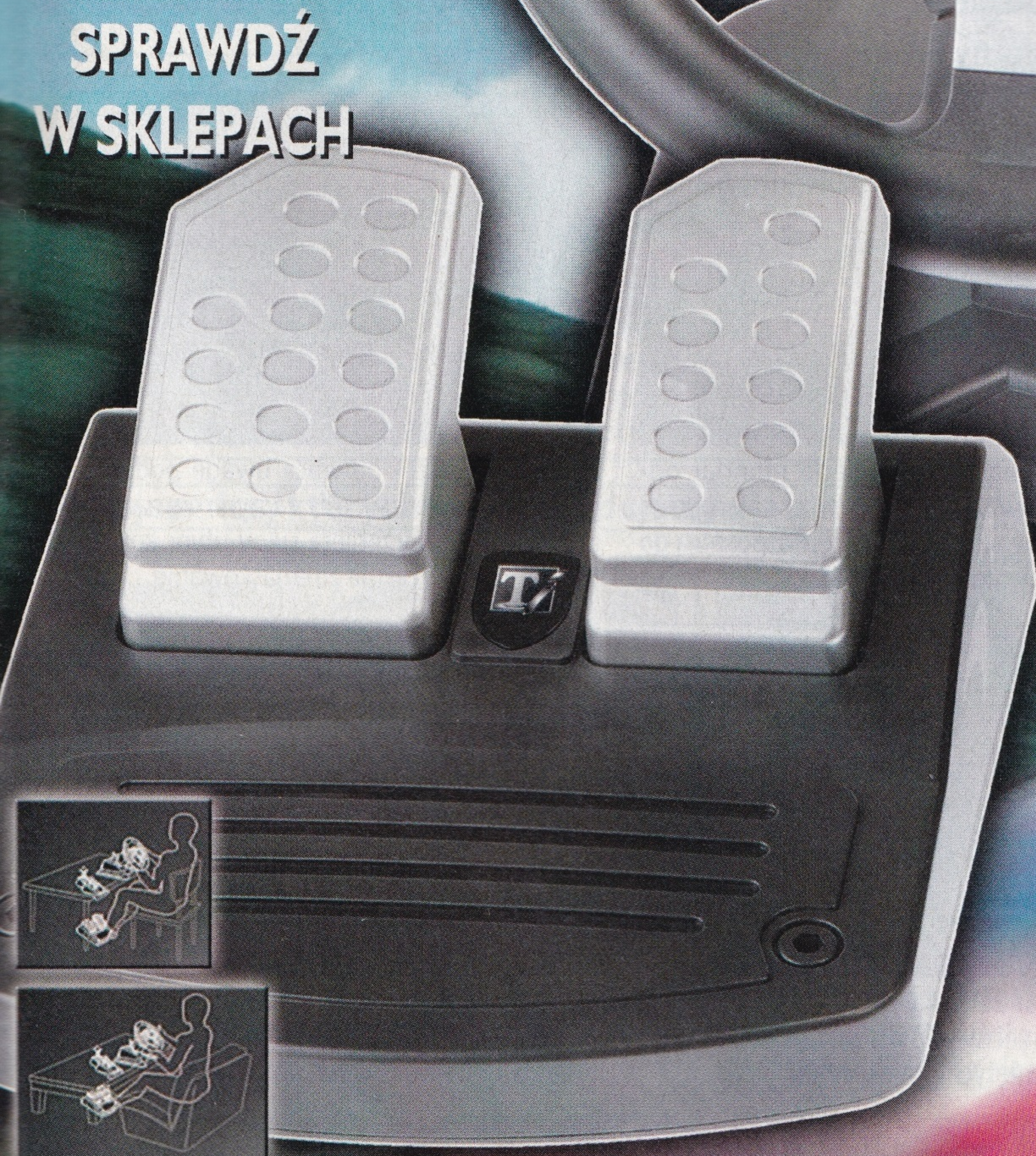
Dokończenie poradnika w następnym numerze GIER

TWIN TURBO 2 DELUXE FORCE FEEDBACK

Tego jeszcze nie było

W WALCE
Z PODRÓBKAMI
TWIN TURBO
ZMIENIŁA
WYGLĄD
I PARAMETRY
SPRAWDŹ
W SKLEPACH

3 w 1
Kompatybilna z
PLAYSTATION
i PLAYSTATION 2
oraz z PC





- Hamulec ręczny
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę
- Kąt obrotu koła kierownicy 180°
- Kierownica posiada „wspomaganie”
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy
- Możliwość dowolnego programowania funkcji
- UWAGA! Tego nie ma konkurencja! FORCE FEEDBACK kompatybilny z każdą nową i starą grą
- Do PC podłączana przez port drukarki
- Analogowe pedały
- W wersji z dual shockiem trzęsą się pedały
- Polska instrukcja







Wyłączna dystrybucja
w Polsce produktów



Szukaj w dobrych sklepach na terenie całego kraju
Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej
Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.



ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (22) 643-54-20, fax: (22) 641-84-82
e-mail: manta@manta.com.pl
www.manta.com.pl

Commandos 2

Gra strategiczna na PC | Dowodzenie grupą komandosów to trudne zadanie, które wymaga wyobraźni, odpowiedzialności i odwagi. Aby nasi ludzie bez strat wykonali najtrudniejsze misje, które zadecydują o losach drugiej wojny światowej, korzystamy z poradnika **GIER**

Test gry na stronie 28

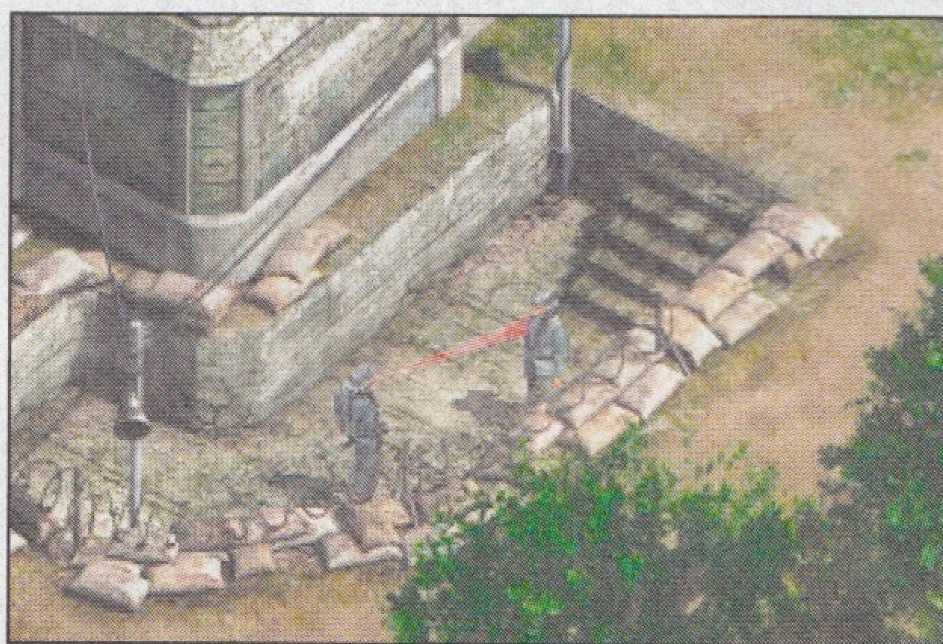
NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Dobre rady na początek



- Przed akcją zapoznajemy się z planem misji. Przed podjęciem jakiegokolwiek działania sprawdzamy, kto obserwuje atakowanego wroga i jakie pole widzenia ma nieprzyjaciel. Oglądamy też teren z każdej strony, aby wypatrzyć wszystkich ukrytych żołnierzy przeciwnika.
- Po przeszukaniu żołnierza i znalezieniu przedmiotów rozbieramy go. Dzięki temu nie przeszukujemy jednego ciała kilka razy i nie tracimy czasu.
- By nie budzić sensacji, ciała wrzucamy do wody, do otworów, luków, otwartych beczek lub wynosimy do zajętych wcześniej budynków. W ostateczności gromadzimy je w osłoniętych miejscach terenu lub też zakopujemy.
- Z ograniczonym zaufaniem traktujemy wskazówki zawarte w grze, bowiem niekiedy pokazują one niemożliwe do zrealizowania sposoby rozwiązania problemów.
- Mundur wroga założony na dowolnego komandosa pozwala mu pozostawać niezauważonym, gdy znajduje się w zasięgu słabego widzenia przeciwnika. Jednak przebranie szybko się zużywa, dlatego zbieramy mundury wroga.
- Nie każdy komandos umie posługiwać się znalezioną bronią. Od razu to sprawdzamy – jeśli nasz człowiek to potrafi, broń pojawia się w menu. Niepotrzebne bronie wyrzucamy, bo plecak jest zbyt mały, aby wszystko pomieścić.

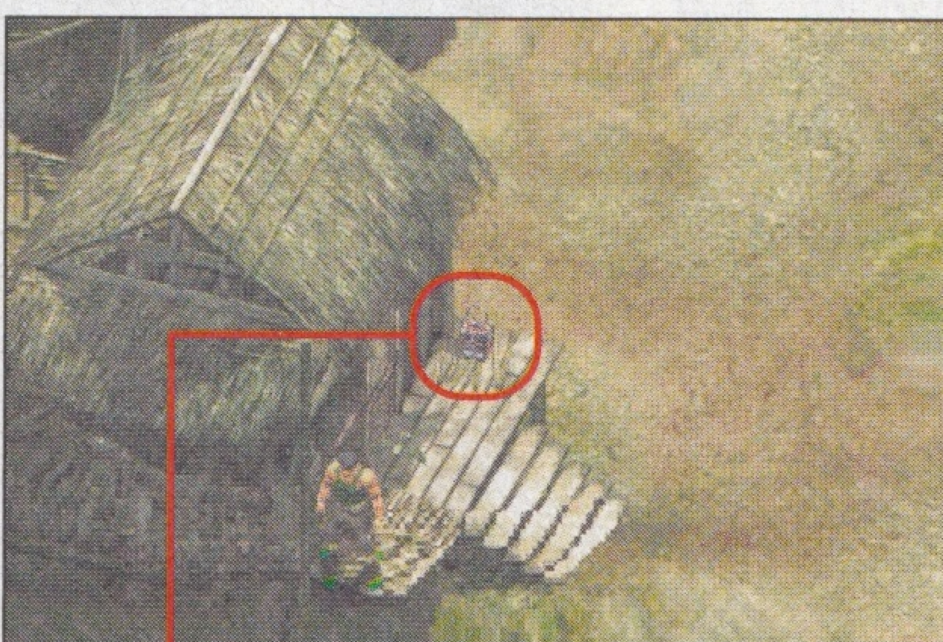
Odwracamy i ściągamy uwagę przeciwnika



Francuzik ubrany w niemiecki mundur odwraca rozmową uwagę żołnierzy i kieruje ich spojrzenie we właściwą stronę. Rozpoznają go jednak żołnierze z formacji SS.



Natasza uwodzi i odwraca uwagę podobnie jak Francuzik. Jednak gdy zaczyna się czołgać, automatycznie przebiera się w ubiór komandosa i wtedy ryzykuje zdemaskowanie.



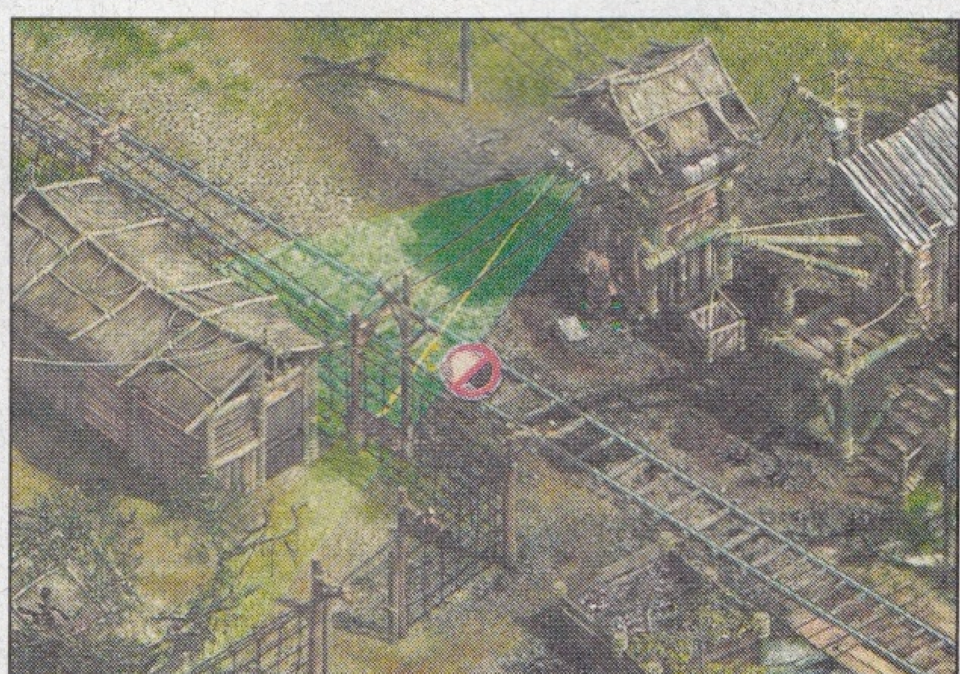
Wabik ● jest doskonałym narzędziem do wyciągania przeciwników zza załomów muru oraz z zamkniętych pomieszczeń.



Papierosy i wino to znakomita przynęta. Wrogowie dostrzegają je nawet wtedy, gdy znajdują się one na krawędzi pola widzenia.

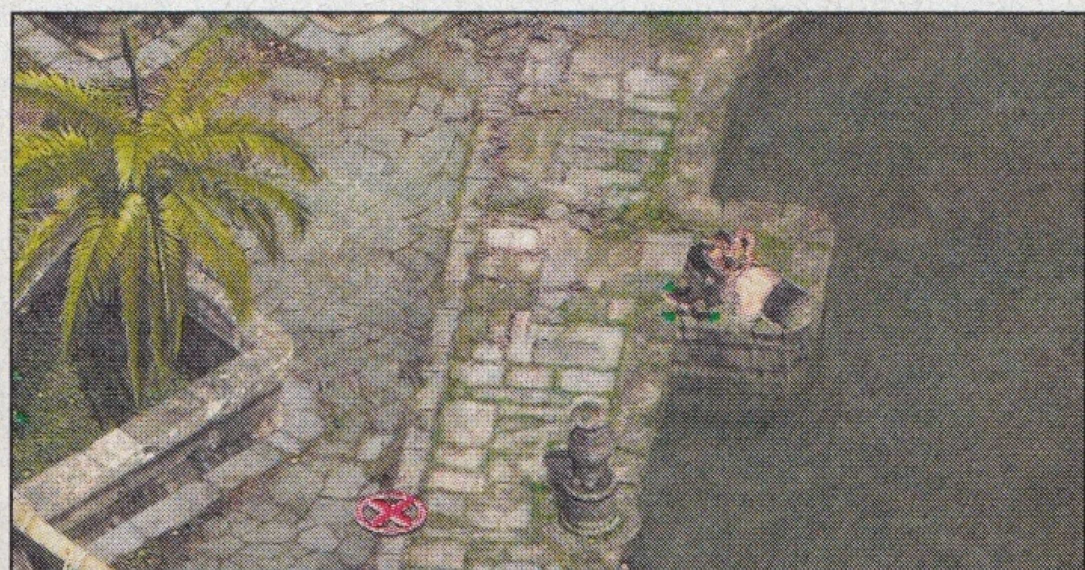


Szczur zawsze wywołuje gwałtowne zainteresowanie, ale niekiedy wróg zaczyna podejrzewać, że coś jest nie tak.



Zwłoki wrogowie dostrzegają z nieprawdopodobnych pozycji i zawsze do nich biegną, czasem jednak wcześniej wszczynają alarm.

Obezwładniamy i zabijamy przeciwników



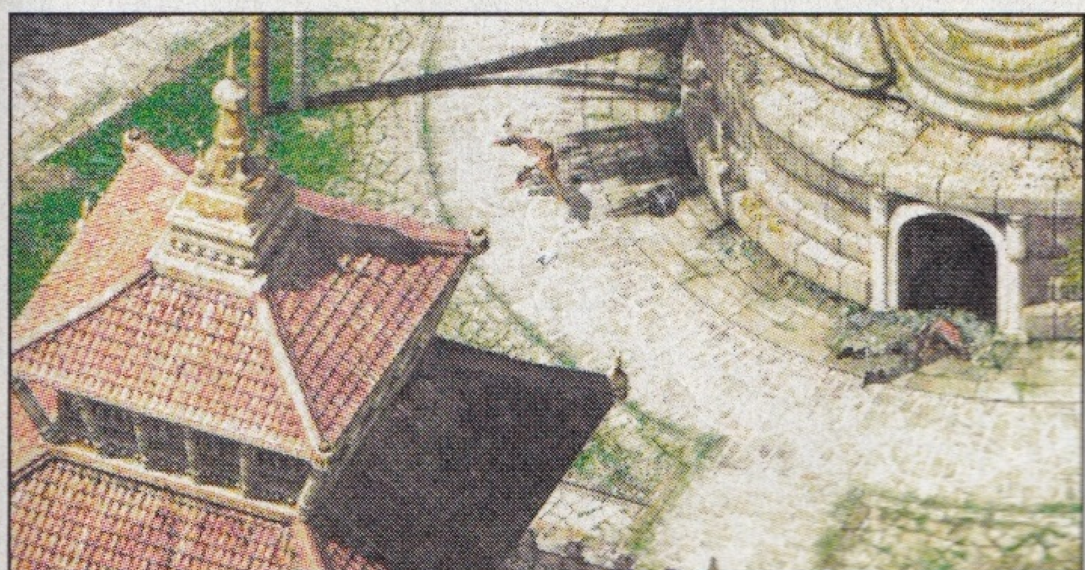
Pięść to broń cicha i szybka, wymaga od komandosa poświęcenia chwili na związanie przeciwnika. Podnosimy związanego jeńca zaraz po wydaniu rozkazu skrępowania. **Uwaga:** Lupin nie umie wiązać!



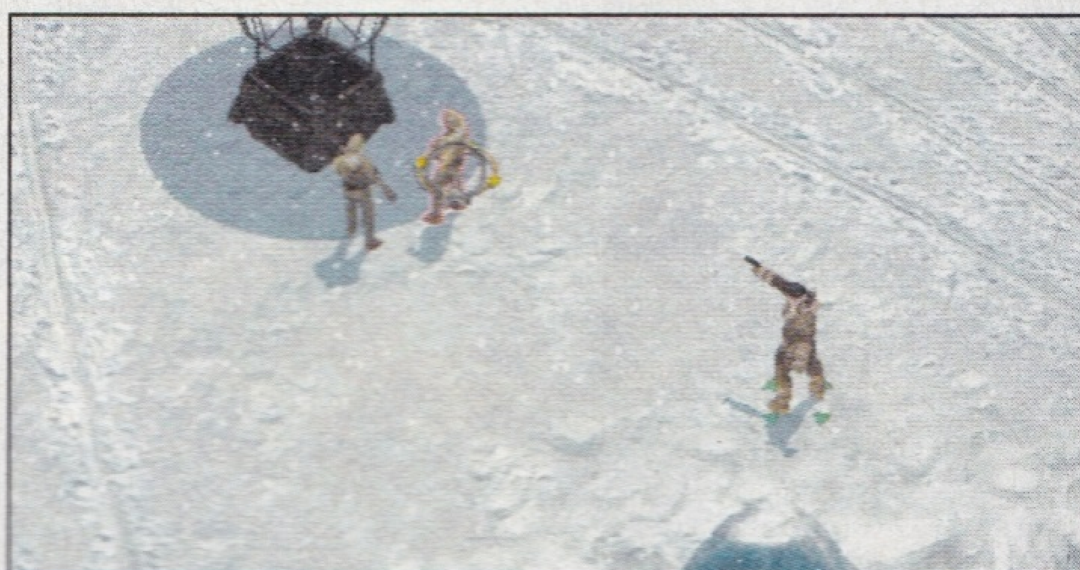
Nóż nadaje się do walki z dużej (Płetwiarz) i z małej (Rzeźnik) odległości. To ciche narzędzie, choć ofiary zawsze charczą przed śmiercią, więc nie używamy noża w pilnie strzeżonych miejscach.



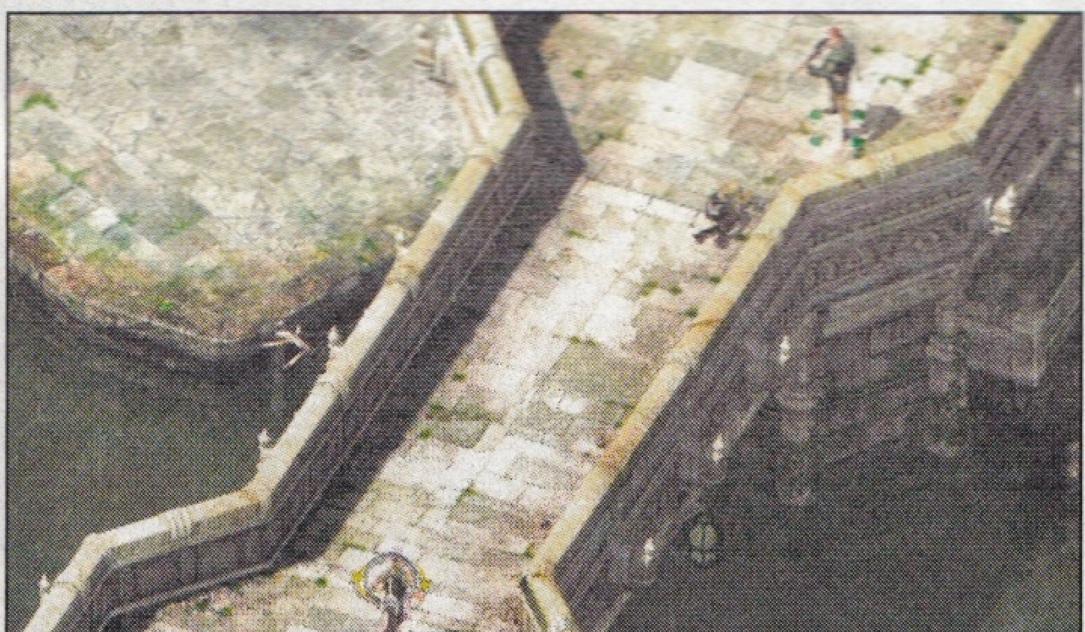
Sidła są bezpieczną bronią. Ustawione na drodze żołnierza, pozbawiają go życia, a jednocześnie nie demaskują tego, kto je zastawił. Nadają się do cichej i systematycznej eliminacji.



Linka powoduje, że żołnierz potyka się, przewraca i traci przytomność. Gdy na linkę natyka się większy oddział, po upadku pierwszego żołnierza reszta wrogów omija przeszkodę.



Pistolet jest głośny i niezbyt skuteczny ze względu na mały zasięg i siłę ognia. By zabić przeciwnika, oddajemy kilka strzałów. Za to amunicja nigdy się nie kończy, a pistolet nie wymaga przeładowywania.



Karabin ma daleki zasięg, dużą skuteczność, ale też robi straszny hałas. Czyni to z niego broń na specjalne okazje. Zwykle nie mamy kłopotów z amunicją.



Koktajl Mołotowa to w Commandos 2 gry broń masowego rażenia. Koktajl przeznaczony jest do eliminacji dużych grup przeciwników.



Karabin snajperski – precyzyjna broń na duże odległości. Problemem jest zdobycie amunicji do niego i usunięcie ciała po zlikwidowaniu wroga.

Tajemnice, których nie dowiadujemy się z instrukcji

Dajemy zastrzyki

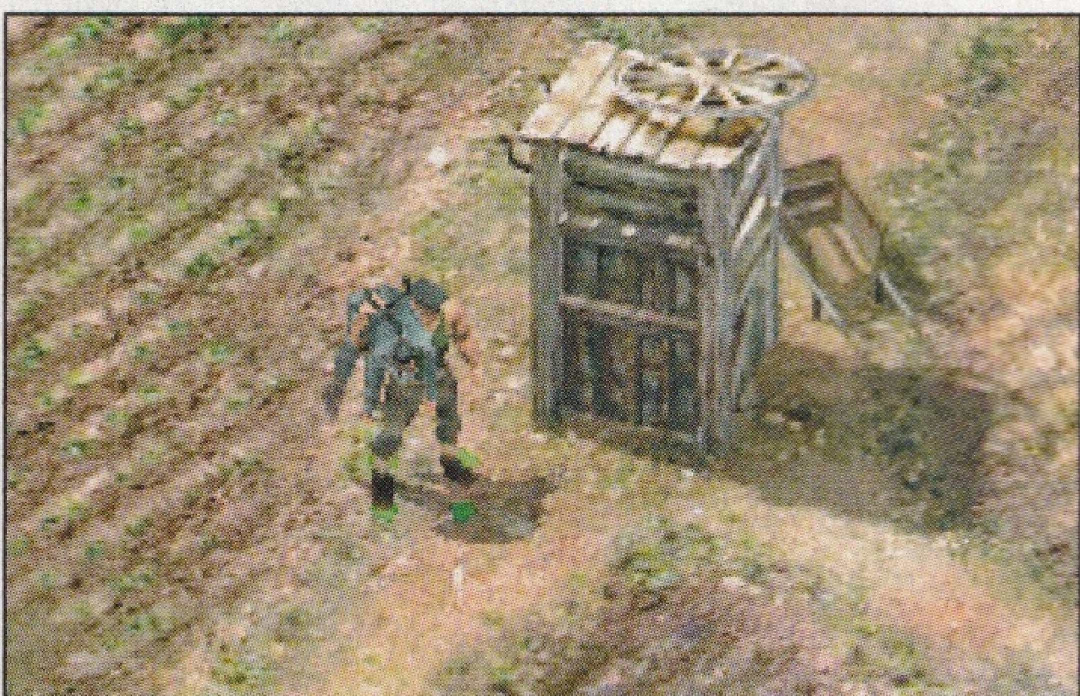


1 Po pierwszym **zastrzyku**, który aplikujemy od tyłu, nasz przeciwnik staje się półprzytomny i zaczyna chwiać się na nogach.



2 Po drugim żołnierz jest nieprzytomny przez długą chwilę, ale nie możemy zabrać mu przedmiotów osobistych. Trzeci zastrzyk jest śmiertelny.

Zakopujemy zwłoki



1 Rzeźnik potrafi **zakopać zwłoki** w ziemi, ale już ich nie odkopuje. Na rozkaz bierze ciało na ramię i idzie w miejsce, gdzie nie ma asfaltu ani bruku.

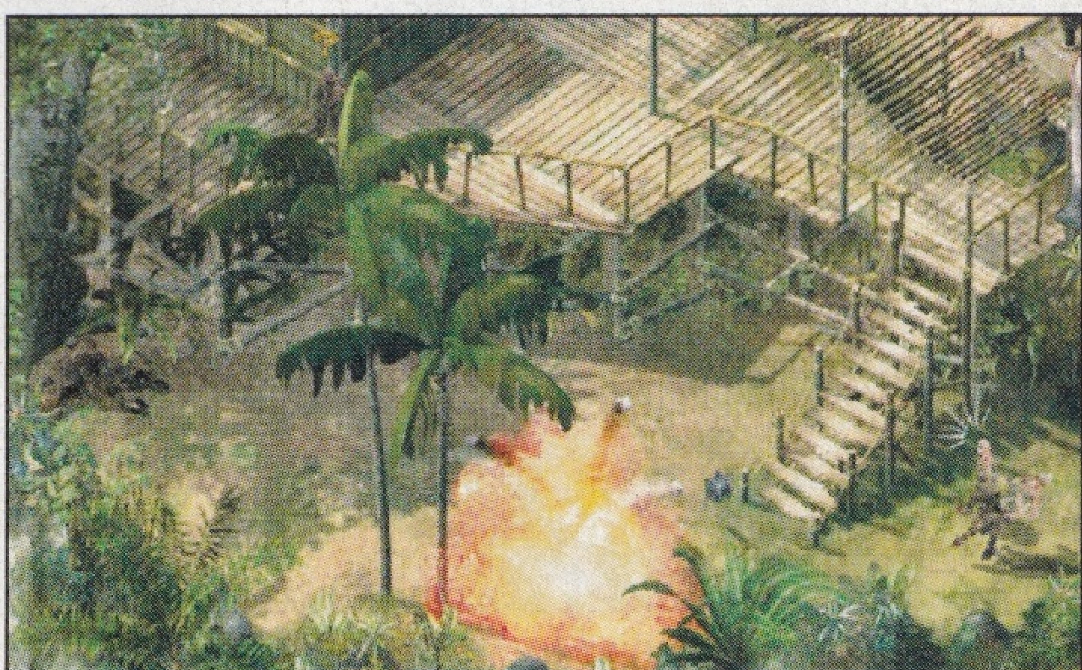


2 Wciskamy klawisz [S] i wskazujemy, gdzie mają zostać zakopane zwłoki. Jeśli trup miał jakieś ciekawe przedmioty, zostają one na powierzchni ziemi.

Wykorzystujemy detonator dotykowy



1 Strażak i kierowca budują **pułapkę**, która eksploduje po dotknięciu. Rozpinamy linkę. Do niej Strażak podczepia zdalnie uruchamianą bombę.



2 Żołnierz potyka się o linkę i następuje wybuch. Te pułapki świetnie nadają się do likwidacji patroli wroga. Linkę wykorzystujemy powtórnie.

Commandos 2

PRZEWODNIK

Misja 2: Das Boot – Silent Killers

Główne cele misji

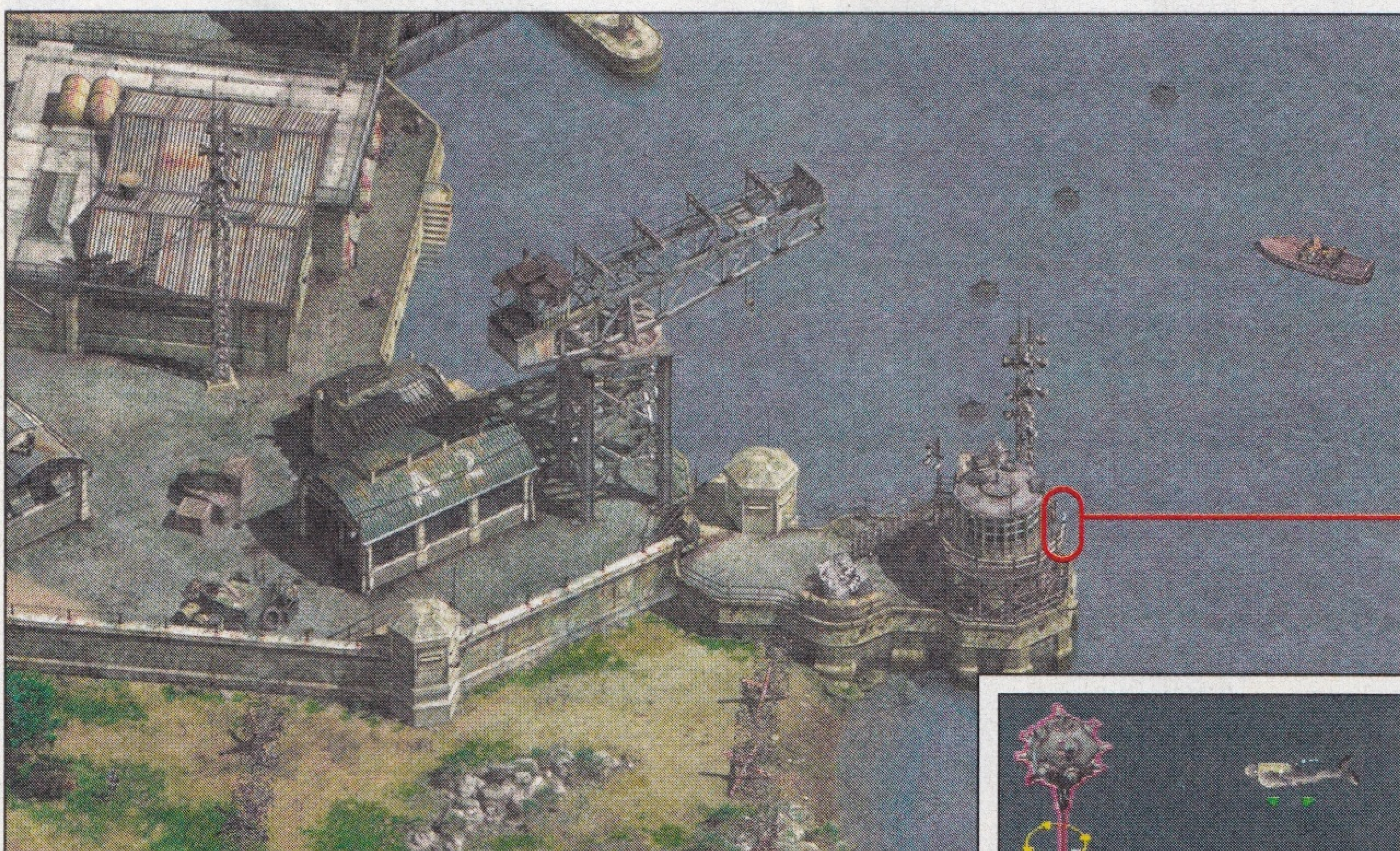
1. Rozbroić podwodne miny
2. Znaleźć klucze do więzienia
3. Uwolnić alianckich marynarzy (w hangarze)
4. Przywołać Rzeźnika, używając radia
5. Otworzyć drzwi hangaru
6. Zdobyć kody Enigmy (w hangarze)
7. Uwolnić kapitana (w hangarze)
8. Uciec łodzią podwodną (w hangarze)

Dodatkowe cele misji

9. Zniszczyć torpedę
10. Zniszczyć działa przeciwlotnicze
11. Zniszczyć skład paliw

Zbieramy fragmenty fotografii

12. Biuro dowódcy (dwa kawałki); 13. Koszary
14. Budynek z torpedą – biuro; 15. Bunkier
16. W jednej z wież obserwacyjnych
17. Hangar łodzi podwodnych (dwa kawałki) – szafka pod panelem kontrolnym drzwi hangaru (na parterze dyspozytorni) i na półce koło kapitana (hol na piętrze dyspozytorni)
18. Łódź podwodna (dwa kawałki) – szafy w części rufowej
19. W łaźni (szafa przy drzwiach)



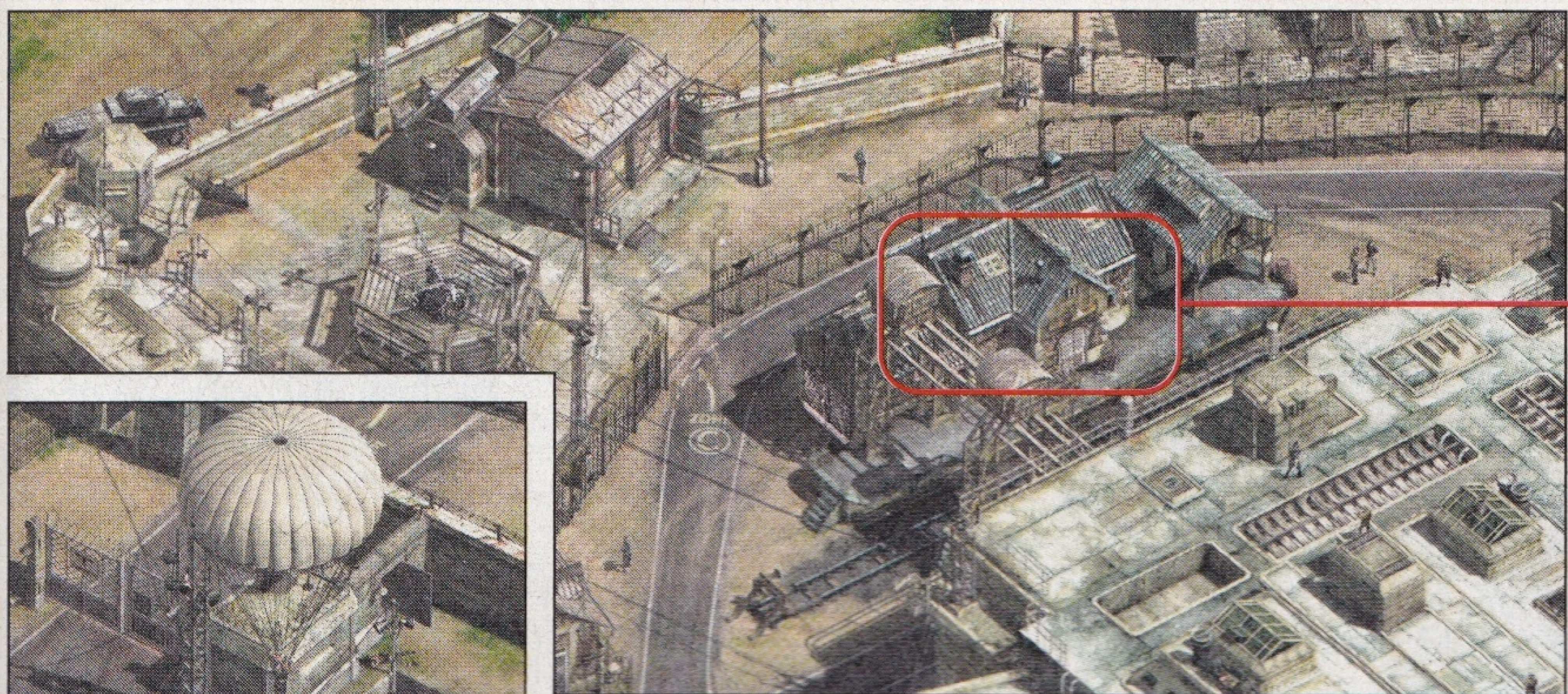
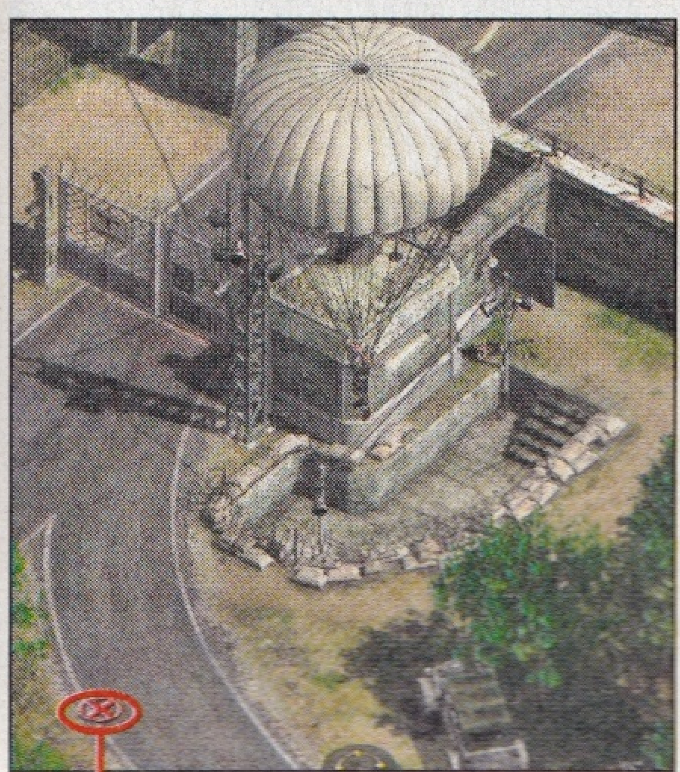


1 Płetwiarz wyskakuje z łodzi i rozbraja podwodne miny. Następnie wpław rusza Strażak i rozbraja dolne pole minowe ukryte za drutami kolczastymi. Pozostali członkowie załogi wychodzą. Nie podpływamy łódką, bo wykryłby nas strażnik.

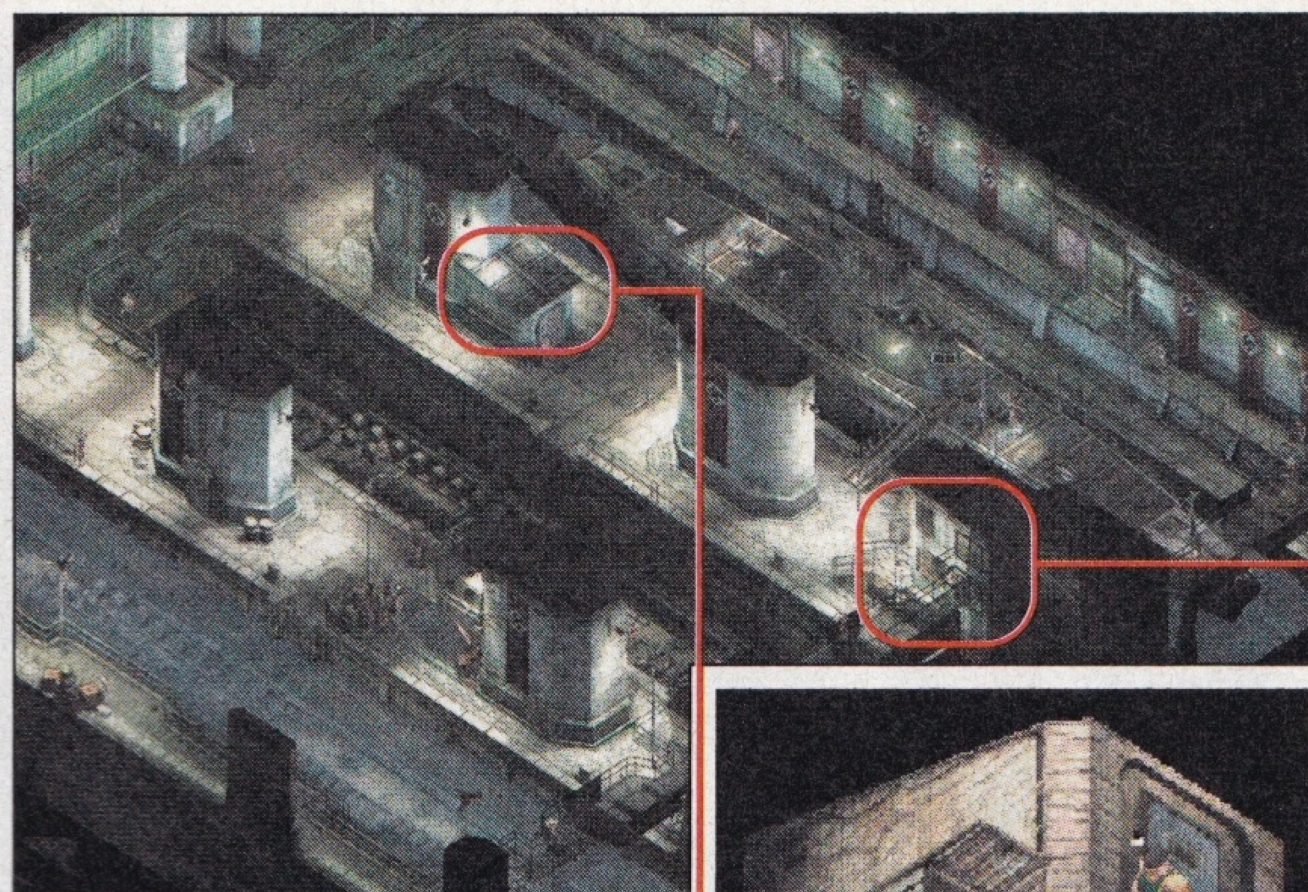


2 W budynku są Lupin i Whiskey. Pakujemy Whiskeyowi papiery Lupina, a Francuzik czekający na brzegu dmucha w gwizdek. Po chwili ma już dokumenty potwierdzające jego niemieckie pochodzenie. Bierzemy się za likwidację strażników przy bramie.

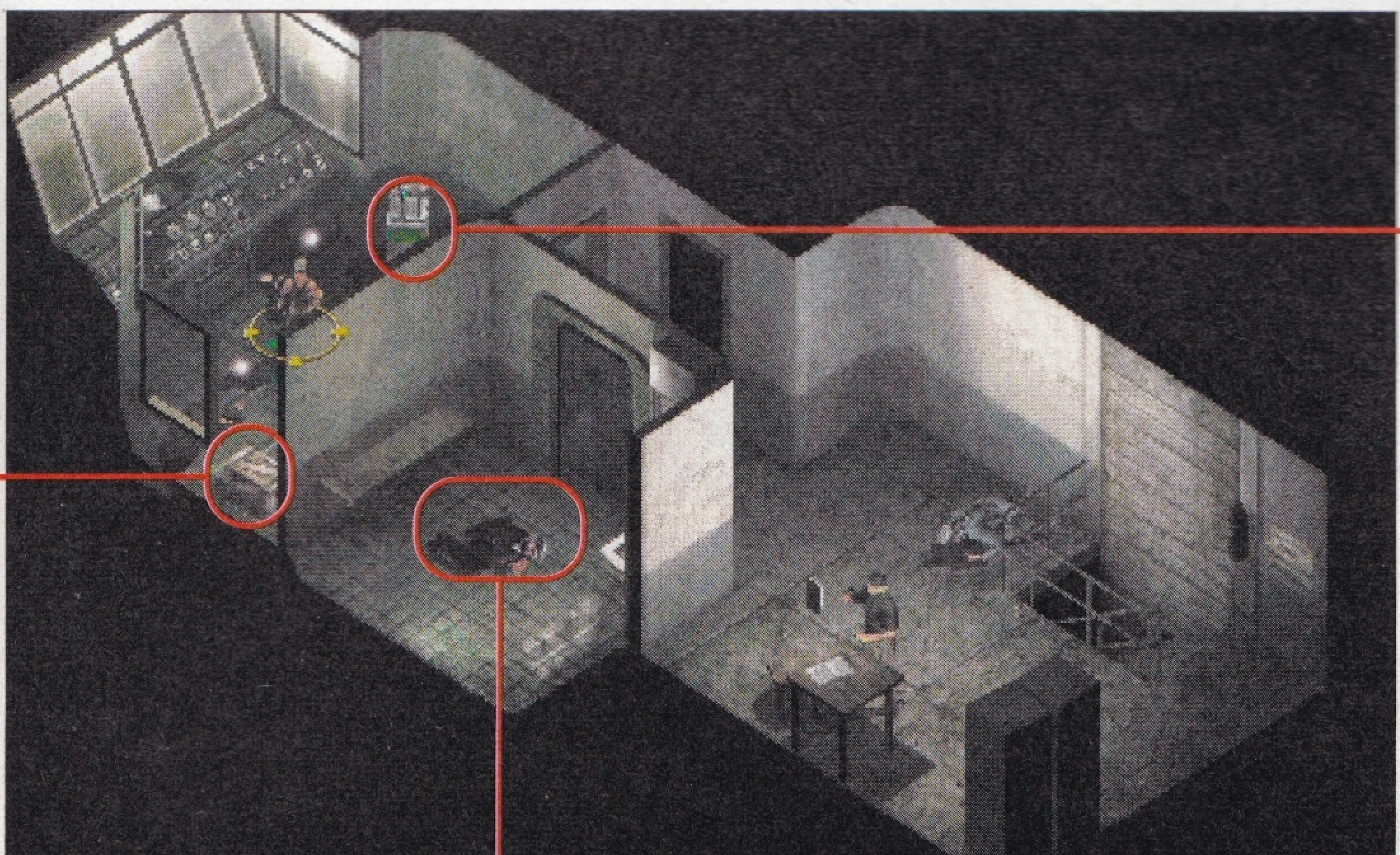
Misja 2: Das Boot – Silent Killers

3 Francuzik robi porządek i w przebraniu niemieckiego oficera idzie do radiostacji ●. Wzywa przez radio Rzeźnika. Ten ląduje w bezpiecznej strefie koło bramy ●. Później likwiduje wrogów na hangarze łodzi podwodnych i zabiera od strażnika więziennego klucze do pomieszczeń, w których trzymani są marynarze, oraz celi kapitana.




4 Od strony radiostacji wchodzimy do hangaru łodzi podwodnych i likwidujemy jego załogę. Uwalniamy marynarzy ●. Potem kierujemy się do dyspozytorni ●, w której leży kapitan.



5 W pomieszczeniach na górze znajdujemy kapitana ●, dźwignię otwierającą hangar ●, a w skrzynce ● – poszukiwane kody do Enigmy.



6 Przed odpłynięciem Strażak, używając ładunków znalezionych podczas misji, niszczy torpedę, działa przeciwlotnicze i skład paliw.

Misja 3: White Death



Cele główne misji

1. Skontaktować się z saperem
2. Uwolnić zielonego bereta
3. Odzyskać trzy części Enigmy (na mostku)
4. Uwolnić szpiega, złodzieja i alianckich marynarzy uwięzionych w ładowni dziobowej
5. Uwolnić kapitana łodzi podwodnej przetrzymywanego w jednej z kajut załogi
6. Skorzystać z radia w obozie do nadania meldunku
7. Zniszczyć silnik okrętu umieszczony w maszynowni pod centralnym pokładem

Rzeźnik i Francuzik wracają z Enigmą do kwatery głównej samolotem, natomiast wszyscy pozostali komandosi uciekają łodzią podwodną

Cele dodatkowe misji

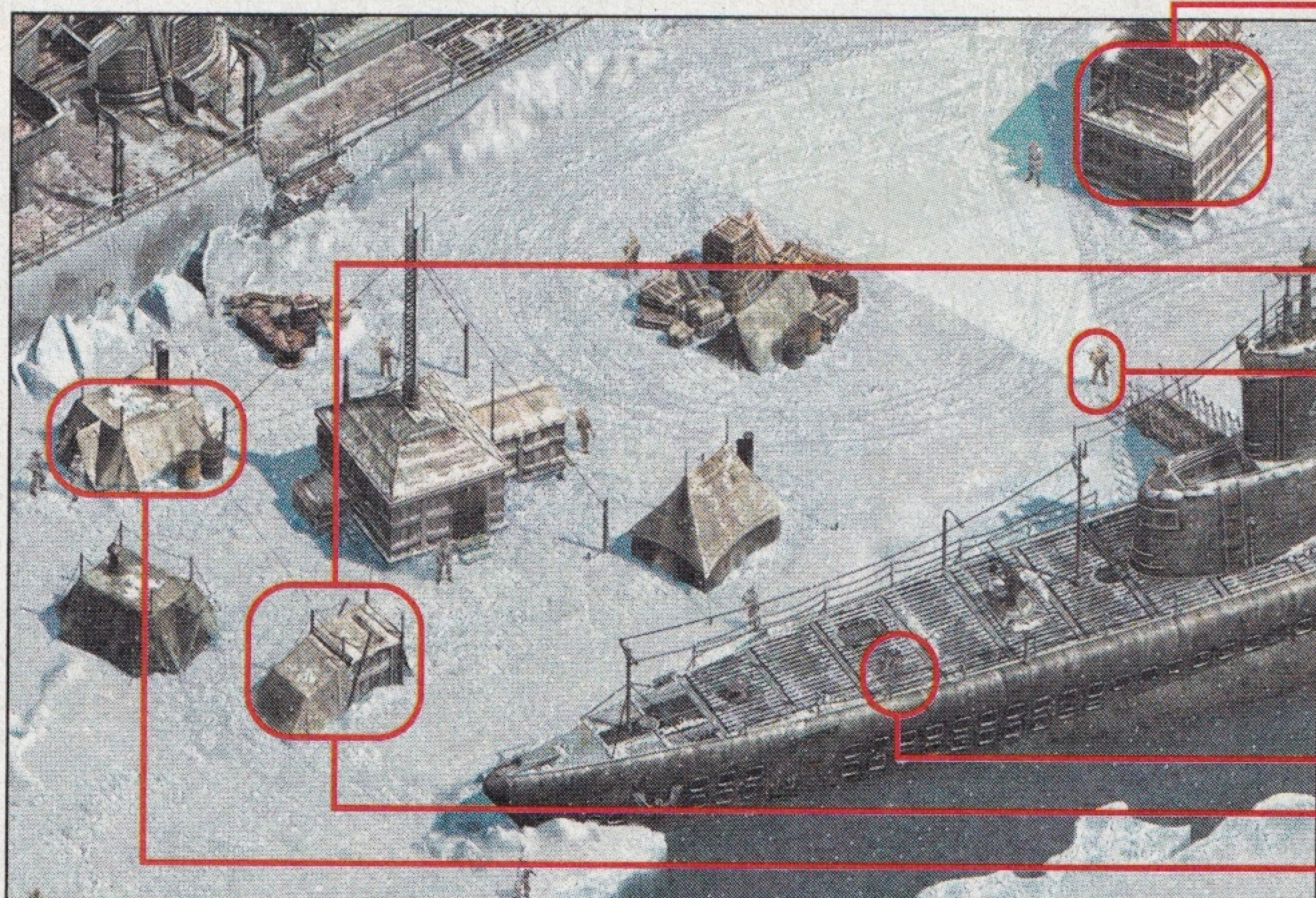
8. Zniszczyć działa dziobowe
9. Zniszczyć działa burtowe
10. Zniszczyć działa rufowe

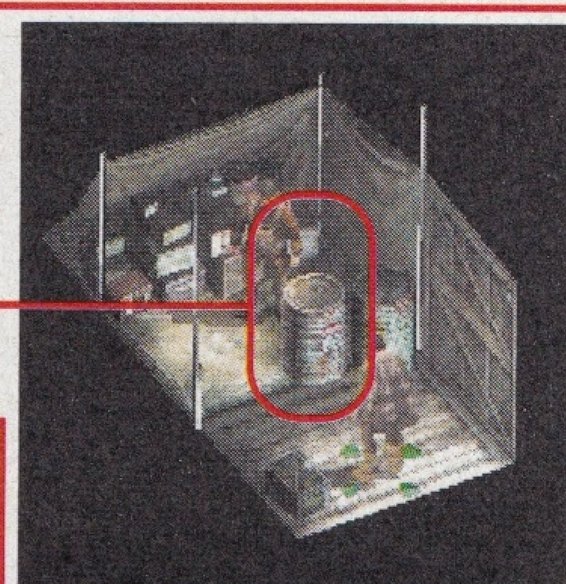
Znajdujemy fragmenty zdjęcia

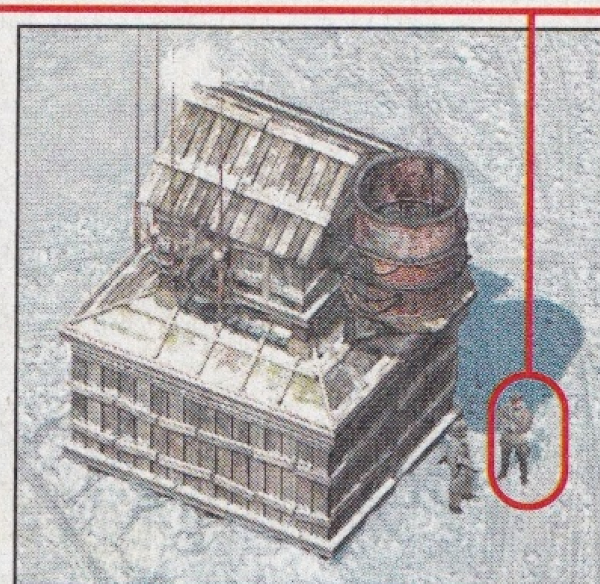
11. Łódź podwodna – pierwsze pomieszczenie ze strażnikiem, szafa
12. Łódź podwodna – drugie pomieszczenie, szafa
13. Budynek radiostacji – szafa
14. Kajuty mieszkalne – druga od dołu po prawej stronie, szafa
15. Pomieszczenie dziobowe za kajutami – szafa
16. Pokład górny – pomieszczenie przed Enigmą, szafa w ścianie

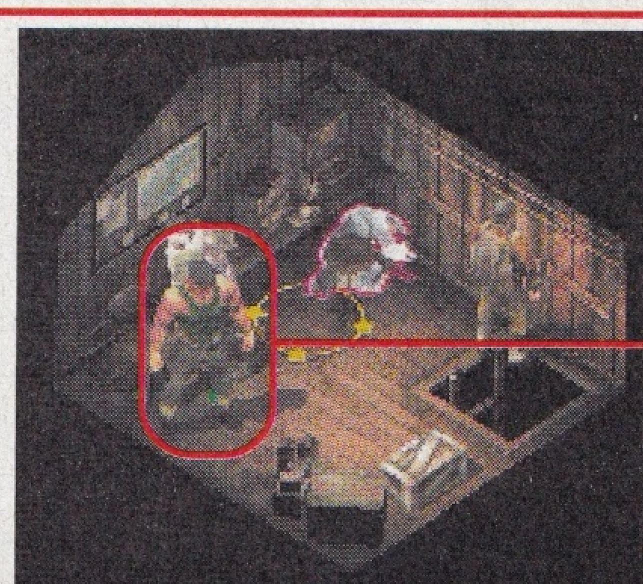
Commandos 2

Misja 3 – White Death

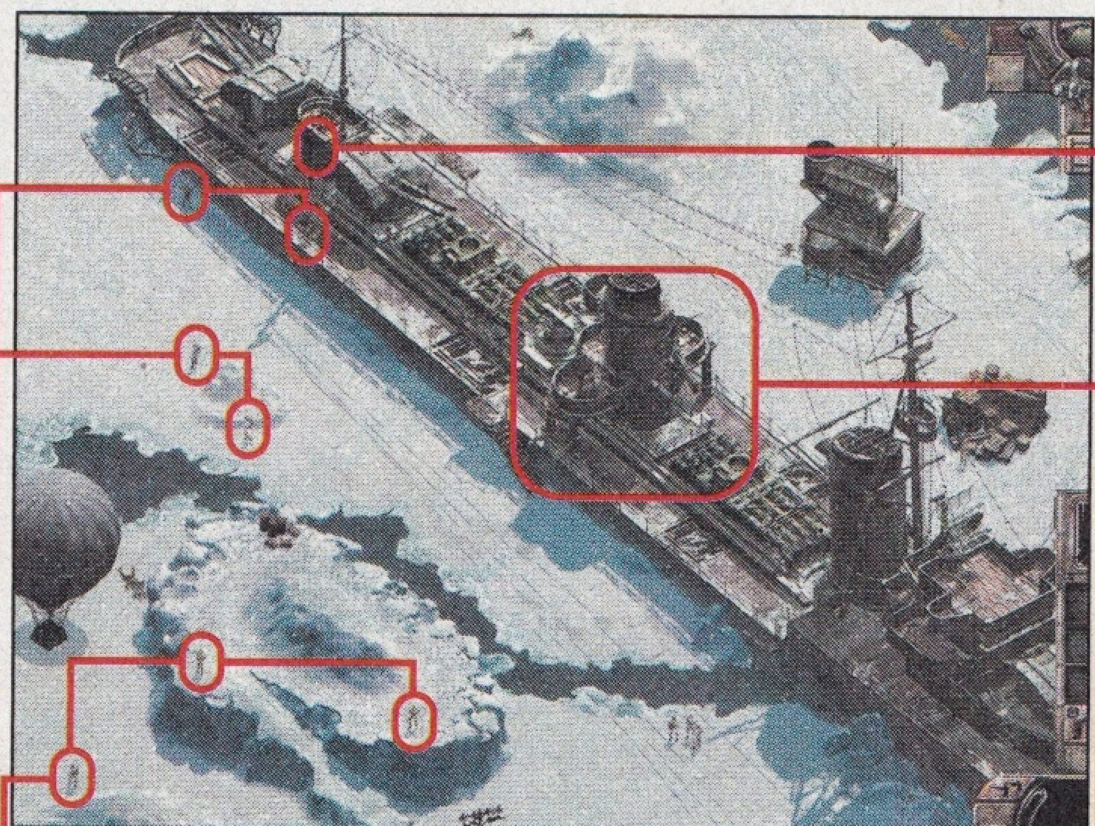




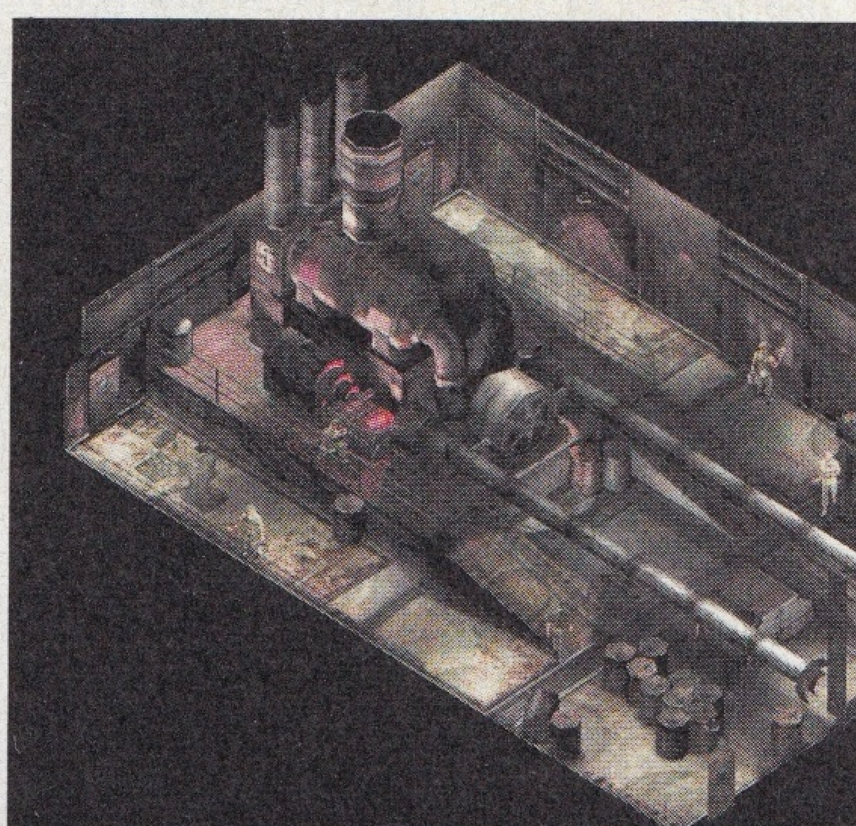




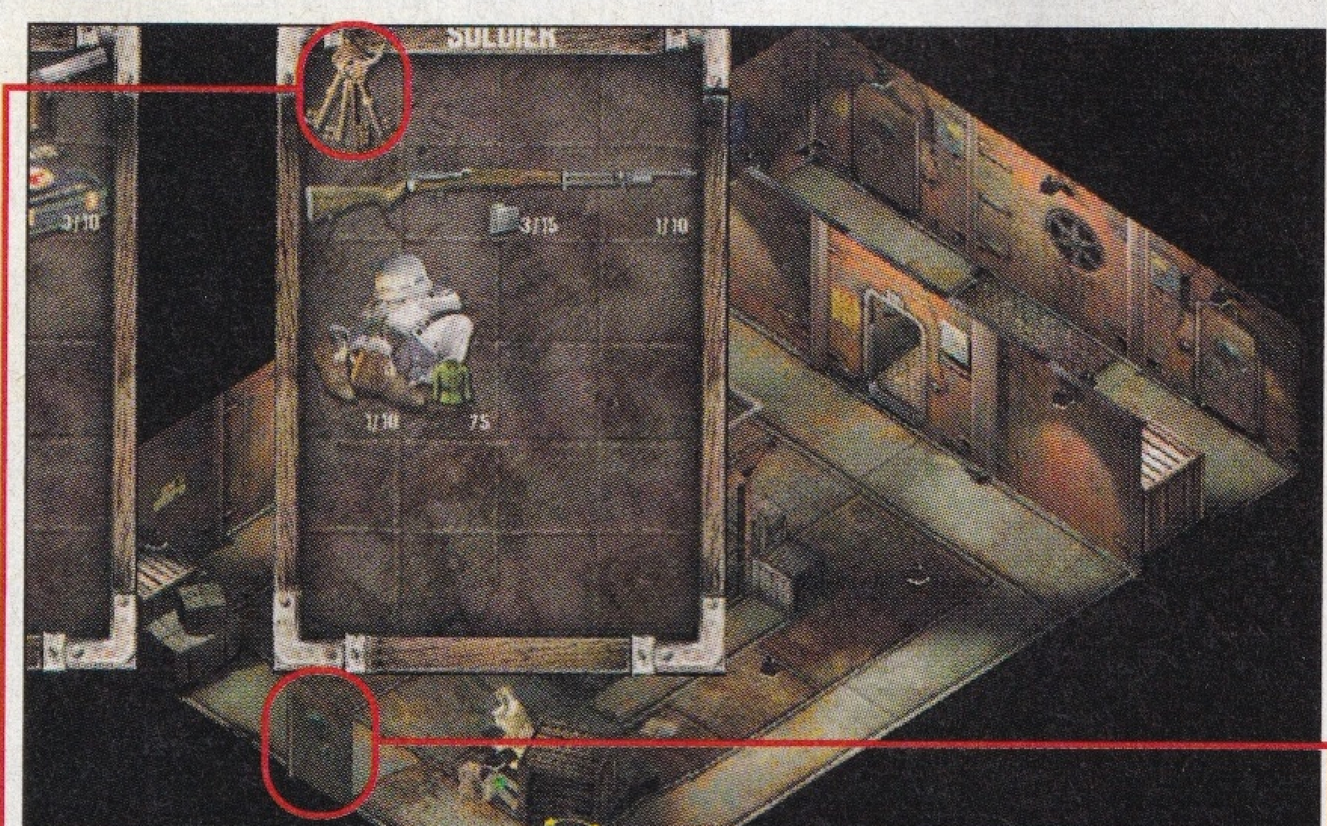
1 Po oczyszczeniu łodzi podwodnej i pobraniu w pierwszym pomieszczeniu ze strażnikiem ciepłego kombinezonu przystępujemy do czyszczenia obozu wroga. Wychodzimy z łodzi podwodnej przez luk dziobowy i nożem likwidujemy stojącego na dziobie strażnika. Następną ofiarą jest żołnierz chodzący po trapie. Teraz skaczemy do wody i poczynając od strażników stojących przed dziobem, likwidujemy wszystkich wrogów w obozie. Kontaktujemy się ze Strażakiem i idziemy z nim po wyposażenie do namiotu. Pozostaje jeszcze zdobyć klucze do aresztu Rzeźnika i uwolnić go.



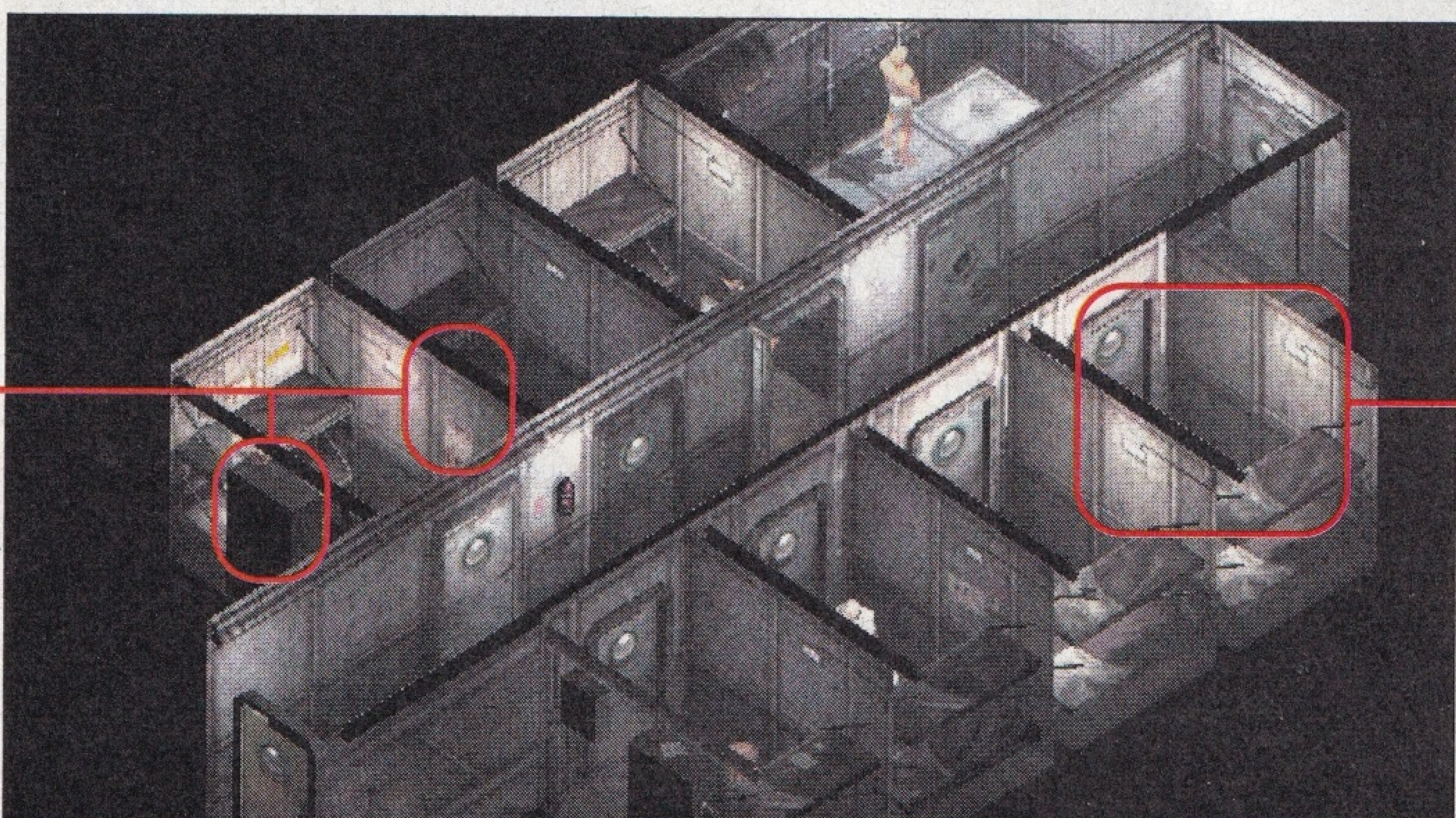
2 Likwidujemy wartowników koło balonu, przelatujemy na drugą stronę okrętu i zabijamy żołnierzy pilnujących materiałów wybuchowych i wejścia pod pokład oraz obsadę dział burtowych. Wchodzimy pod pokład okrętu.



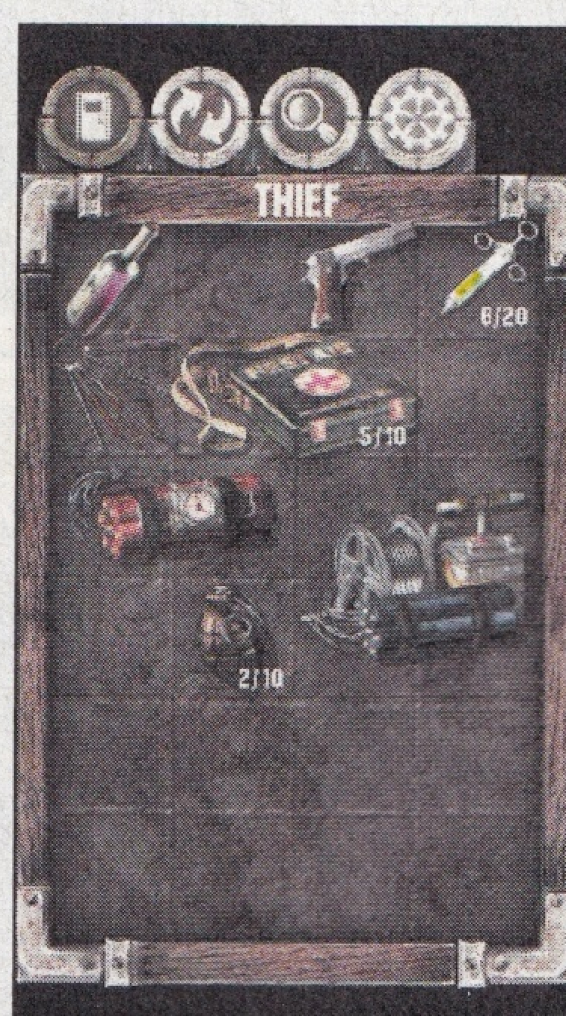
3 Z pomieszczeń, z których steruje się działami rufowymi, dostajemy się do maszynowni. Obezwładniwszy załogę, jesteśmy w stanie w każdej chwili podłożyć ładunki wybuchowe pod silnik.



4 Idąc dalej na wprost, dochodzimy do pomieszczenia strzeżonego przez trzy osoby. Żołnierz najbliższy przeciwległych drzwi ma klucze, które otwierają areszt Francuzika, Lupina i marynarzy. W pomieszczeniu strażników znajdujemy skrzynkę, w której jest wyposażenie uwolnionych komandosów.

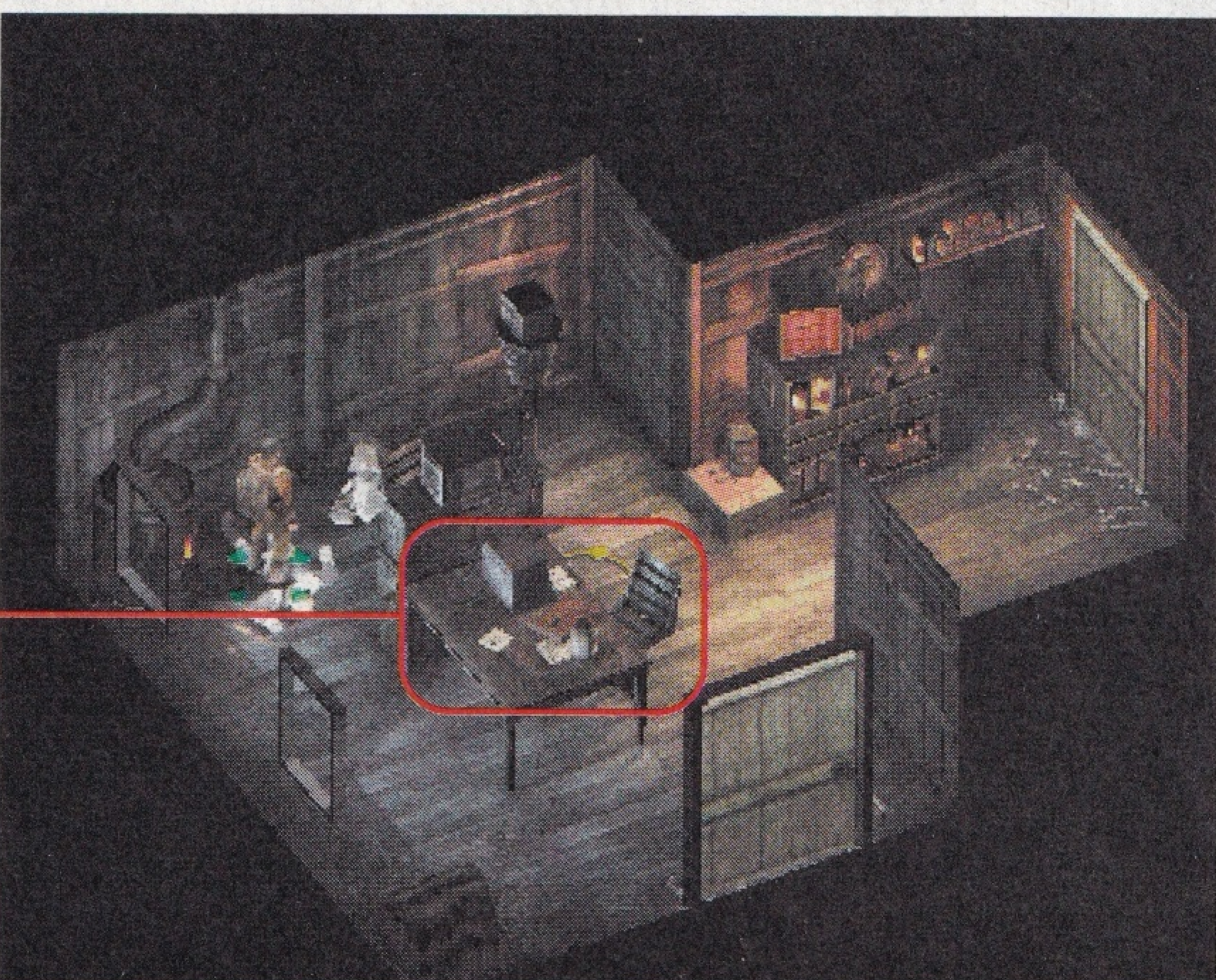


5 Z pomieszczenia strażników wchodzimy po drabinie na górę i kierujemy się w stronę dziobu. W kajucie pilnowanej przez żołnierza leży związany kapitan łodzi podwodnej. W dwóch pierwszych kajutach po lewej stronie ukryte są w szafach skafandry.

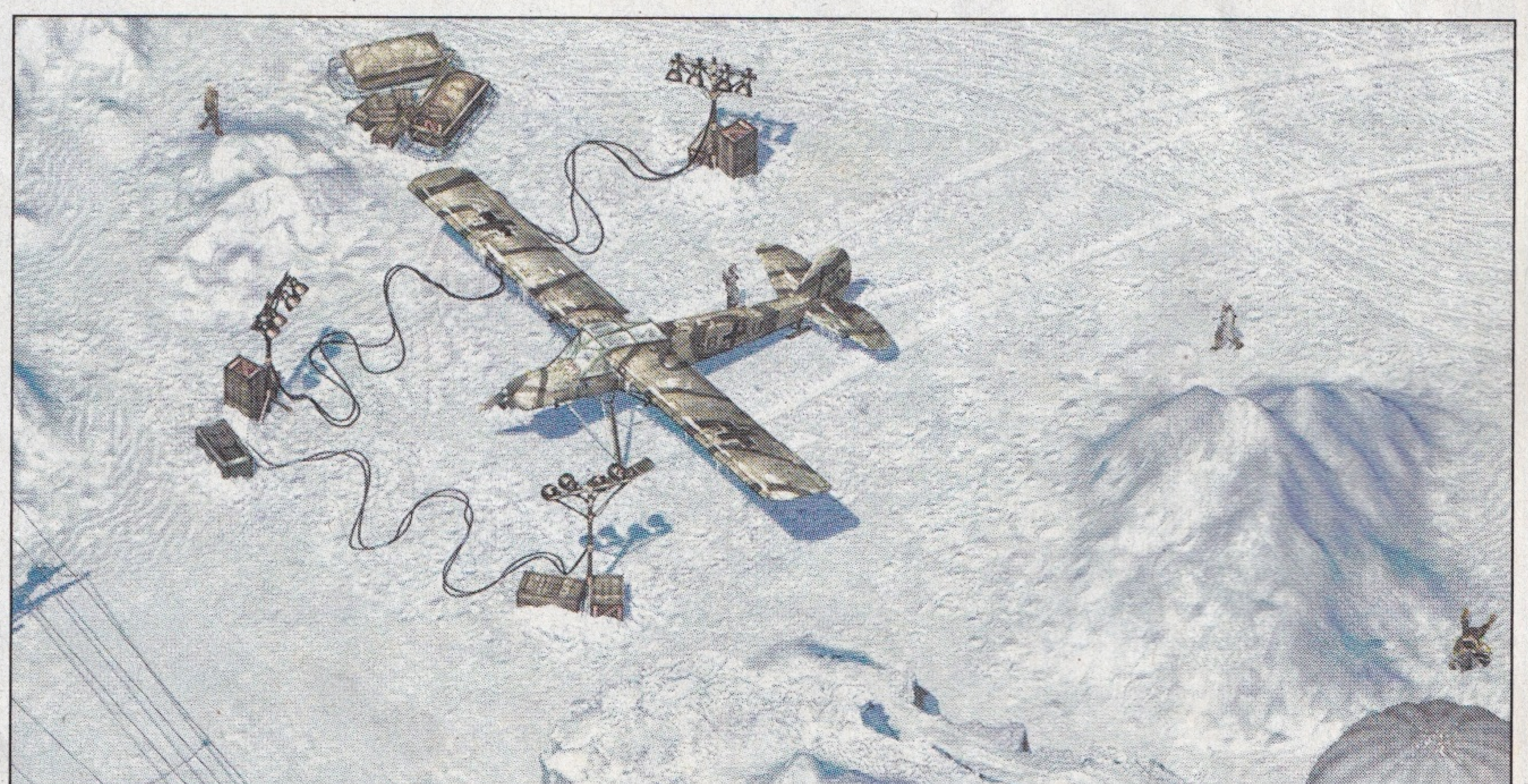




6 Wchodzimy na wyższy pokład i dochodzimy do drzwi, za którymi jest mostek – pomieszczenie, gdzie znajdujemy Enigmę i potrzebne do niej części.



7 Wysyłamy jednego z komandosów do budynku z radiostacją, przez którą nadaje meldunek.



8 Mówi on, że wszyscy prócz Rzeźnika i Francuzika wracają łodzią podwodną. Powyższa dwójka zabiera Enigmę i po zlikwidowaniu Niemców w pobliżu samolotu odlatuje.

Misja 4: Target – Burma



Cele główne misji

- Uwolnić przywódcę duchowego
- Uwolnić Gurkhów
- Polecić uwolnionym Gurkhom nawiązanie łączności radiowej
- Wyeliminować tyrana (pojawia się przed posągiem Buddy)
- Uciec barką wraz z duchowym przywódcą

Cele dodatkowe misji

Skontaktować się z Grubasem i uzbroić Gurkhów w otrzymaną od niego broń

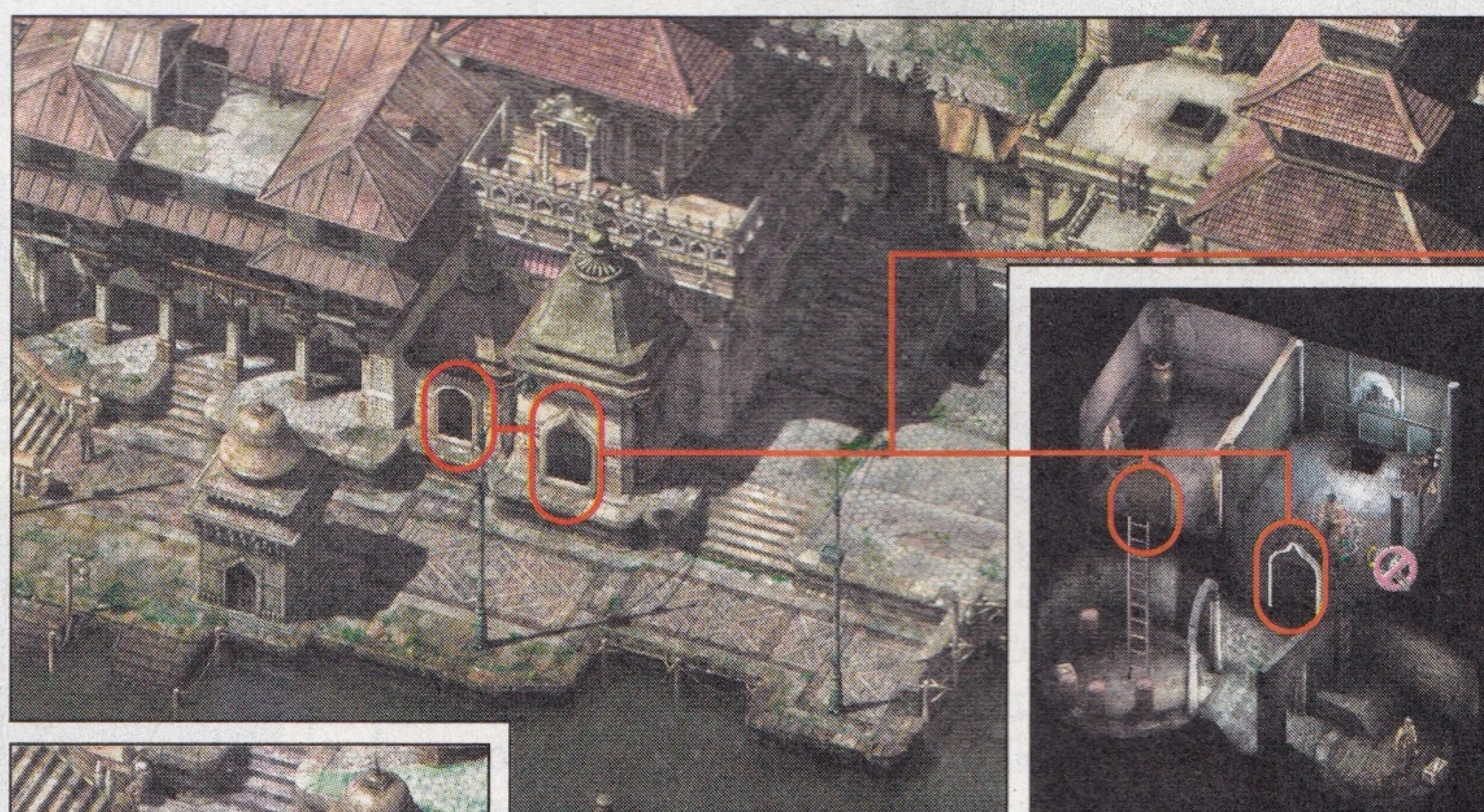
Zbieramy kawałki fotografii

1. Dom przywódcy duchowego (w części od strony rzeki)
2. Budynek 2 – parter
3. Budynek 2 – piętro, niedaleko kryjówki Grubasa
4. Budynek 3 – prawe skrzydło na piętrze
5. Budynek 4 – parter
6. Budynek 4 – piętro
7. Budynek radiostacji – parter
8. Budynek 6 – parter





1 Straże na nabrzeżu likwidujemy ostrożnie – strażnicy widzą się nawzajem. Związanym zabieramy broń i amunicję. Likwidujemy oficera i zbieramy papierosy. Obezwładniamy strażnika przy świątyni i pozostałych trzech wartowników. Idziemy spotkać się z przywódcą duchowym.





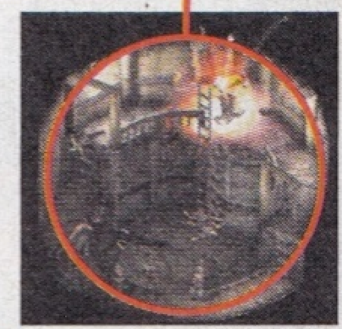
2 Likwidujemy wartowników na tym nabrzeżu, używając papierosów i noża lub pięści. Po oczyszczeniu okolicy podwodnym tunelem przedostajemy się do kryjówki Gurkhów i oswabadzamy ich. Wręczamy im zdobyte wcześniej karabiny. Wstępujemy też do Grubasa, do którego wchodzimy jednymi z dwojga drzwi. Po rozmowie z nim wyjmujemy uzbrojenie ze skrzyń.

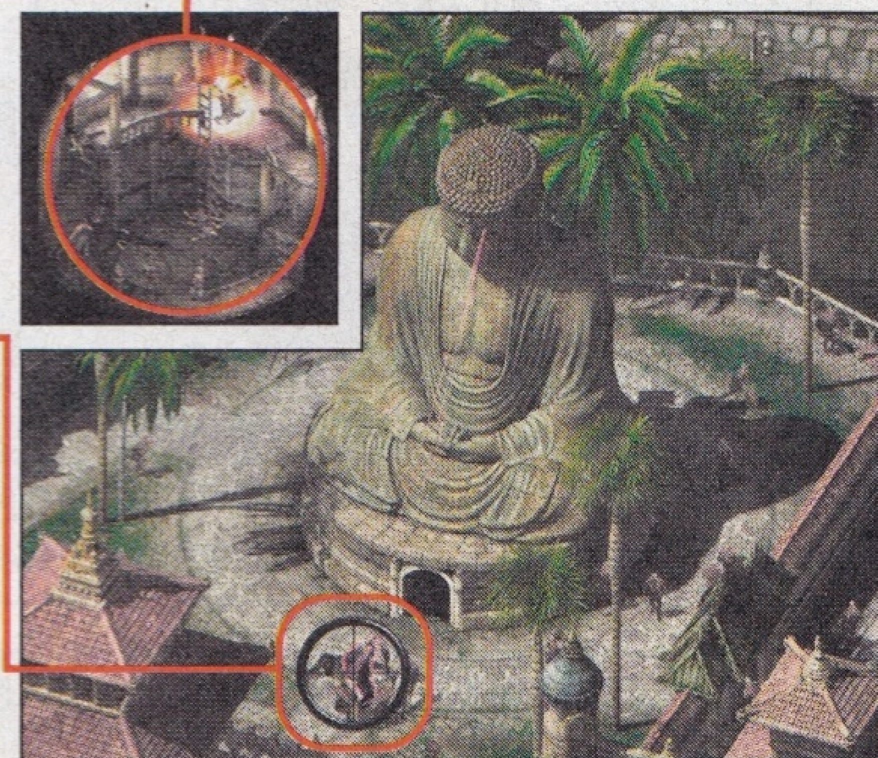
3 Oczyszczamy teraz z wartowników okolice budynków. Uważamy na czterech snajperów. Przynajmniej dwóch z nich, stojących na balkonie budynku 5, to robota dla Księcia. Po oczyszczeniu terenu wprowadzamy Gurkhów do budynku radiostacji i jeden z nich łączy się z tyranem. Przed połączeniem wybieramy wariant obrony: albo ustawiamy nasze wojska przy moście, albo ukrywamy je w posągu Buddy.

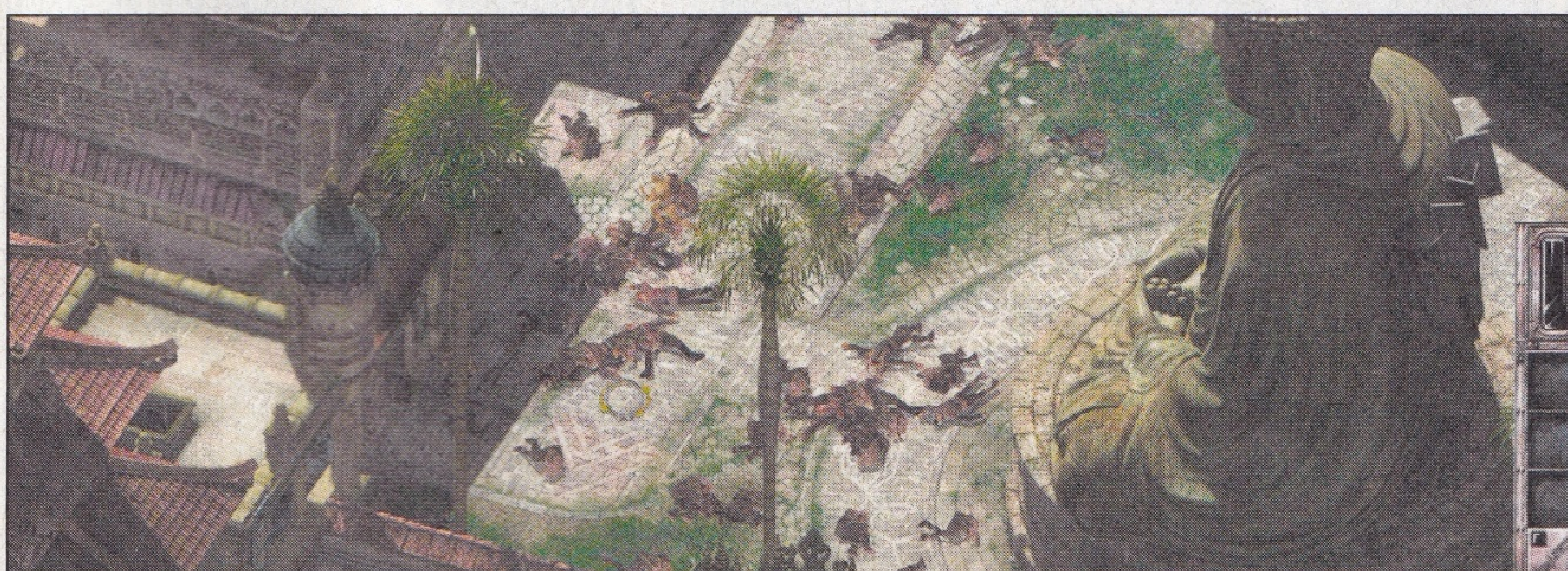




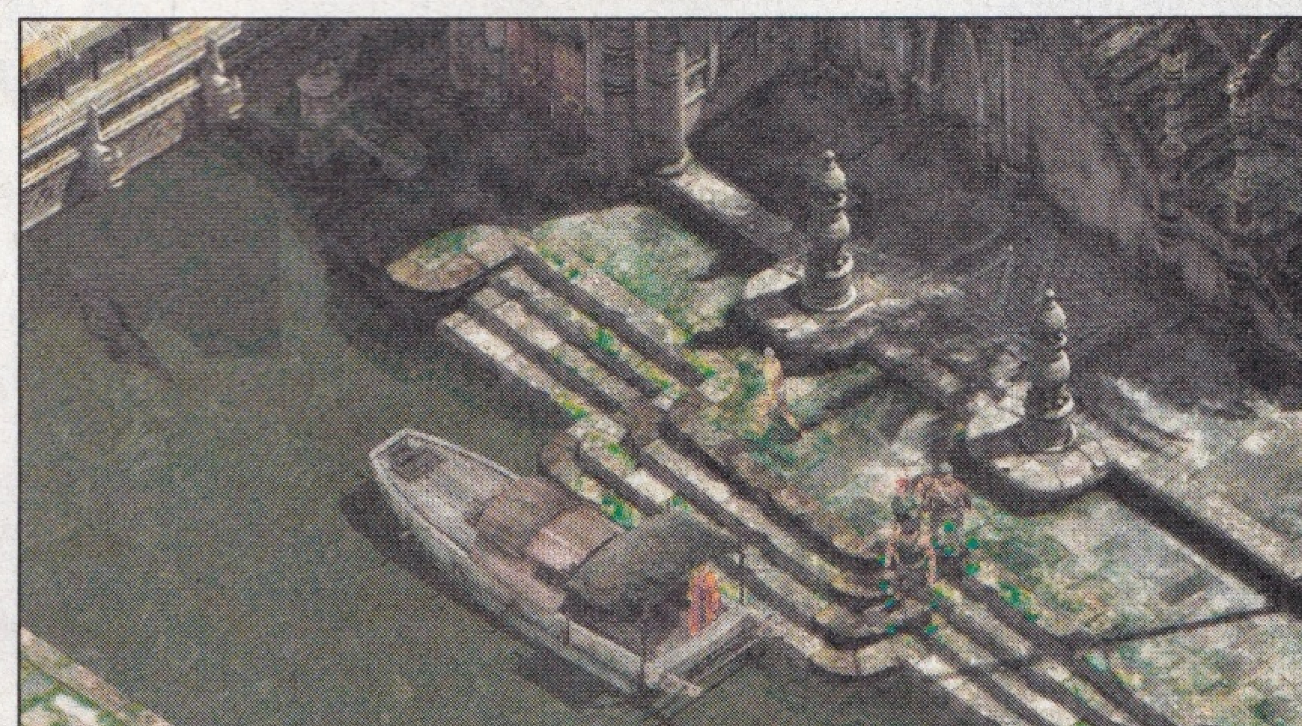
4 W obu wariantach Książę czeka na najwyższym piętrze posągu Buddy. Po dłuższej chwili wychyla się i strzela do tyrana. Ma niewiele czasu, bo inni będą strzelać do niego. W tym czasie reszta drużyny albo obrzuca koktajlami Mołotowa wojska przechodzące przez most, albo też broni wejścia do posągu Buddy.







5 Po dłuższym ostrzale z broni snajperskiej i zwykłych karabinów nie ma już w okolicy uzbrojonych przeciwników – każdy trafia na plac przed Buddą i ginie. Drużyna opuszcza posąg.



6 Przywódca duchowy i komandosi wsiadają do łodzi i odpływają. Jeszcze wiele misji przed nimi!



Original War

Gra strategiczna na PC | **Wojna na Syberii dwa miliony lat temu toczy się z udziałem zdalnie sterowanych pojazdów i uczonych małpoludów. Z poradnikiem GIER wygrywamy**

Test gry w numerze 11/2001 na stronie 26

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Poznajemy podstawy gry

Original War to gra strategiczna czasu rzeczywistego. Przenosimy się w przeszłość, budujemy bazy i poszukujemy tajemniczego minerału – syberytu. Jeśli wydarzenia na ekranie toczą się zbyt szybko, zatrzymujemy grę i wydajemy rozkazy naszym jednostkom. Przydaje się również opcja zwalniania i przyspieszania upływu czasu. Na tej wojnie najważniejsi są ludzie – strata każdego żołnierza to dla nas poważny cios.

W zmaganiach uczestniczą trzy strony – Amerykanie, Rosjanie i Arabowie. W kampanię przeznaczoną dla jednej osoby gramy tylko Amerykanami lub Rosjanami.



Amerykanie przenieśli się w przeszłość i spotkali tam... Rosjan!

Poznajemy zawody

Każda postać opisana jest cechami pokazującymi, który z **czterech zawodów** zna najlepiej.



Żołnierz doskonale walczy i sprawnie się czołga. Żołnierze często odnoszą obrażenia w walce, dlatego w ich pobliżu powinien zawsze znajdować się naukowiec odpowiedzialny za leczenie.



Inżynier odpowiada za konstruowanie i utrzymywanie budynków. Potrafi też zbierać skrzynie i przenosić je do składu. Im lepszy inżynier w bazie, tym mocniejsze budują budynki.



Mechanik zajmuje się budowaniem pojazdów. Umie je także prowadzić i naprawiać. Tylko on prowadzi zdalnie sterowane maszyny. Im lepszy mechanik, tym lepsze są parametry pojazdu.



Naukowiec prowadzi badania w laboratorium. Szybkość postępów zależy od liczby naukowców i ich poziomu doświadczenia. Naukowcy znają się na leczeniu ludzi i oswajaniu małpoludów.

Przydzielamy doświadczenie



Po zakończeniu misji w zależności od tego, czy udało nam się zrealizować postawione przed nami cele, każdy z bohaterów otrzymuje pewną liczbę punktów doświadczenia. Są one doliczane do wszystkich umiejętności danej postaci, ale jeśli chcemy, decydujemy sami, która z nich zostanie podniesiona na najwyższy poziom.

W ten sposób tworzymy specjalistów w rozmaitych ściśle określonych dziedzinach. Jednocześnie dbamy o ogólny rozwój naszych ludzi, więc od czasu do czasu podnosimy inne umiejętności. Na przykład żołnierzy poza dziedzinami czysto wojskowymi szkolimy także w mechanice.

Oswajamy siłę roboczą



Aby nie narażać naszych ludzi, wykorzystujemy do pracy oswojone przez naukowców małpoludy. W ten sposób odciążamy pracowników, którym pozostaje więcej czasu na najważniejsze zadania.

Najpierw wybieramy dobrego naukowca. Niedoświadczonemu grozi, że nie poradzi sobie z małpą i zostanie zaatakowany. Odnajdujemy zwierzę i rozpoczynamy oswajanie. Po chwili małpolud przechodzi pod naszą kontrolę. Wtedy wysyłamy go do odpowiedniego budynku i przydzielamy mu zajęcie.

Wybieramy oddziały

Przed niektórymi misjami wybieramy oddział. Ustalamy wówczas, jaką profesję będzie miała dana postać. Zdarza się, że dowództwo wymaga od nas zabrania określonej liczby przedstawicieli danej profesji – na przykład inżynierów lub naukowców. W takim wypadku wybieramy tych bohaterów, którzy mają najlepsze parametry w danej specjalizacji.

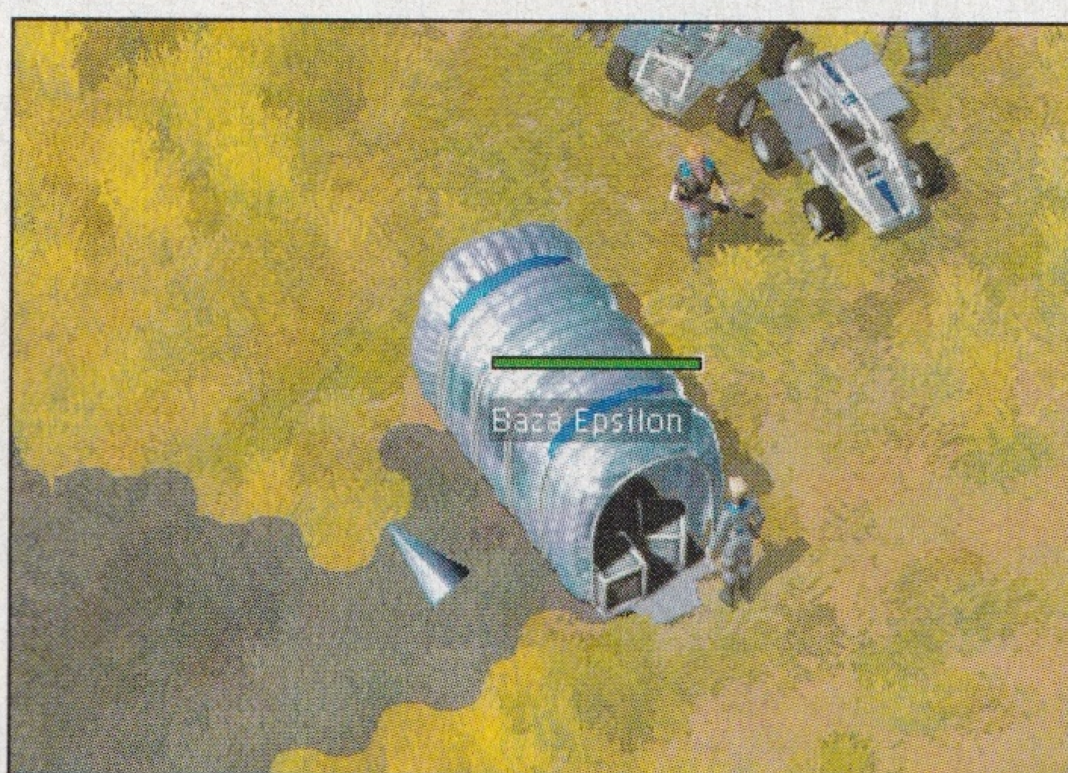


Budujemy budynki

Początkowo tylko inżynierowie umieją wznosić nowe budynki. Inne postacie (zarówno ludzie, jak i małpoludy) jedynie **pomagają przy budowie**. Rozpoczęta przez inżynierów budowa może być kontynuowana przez innych specjalistów, ale wówczas obiekt powstaje bardzo wolno.



Wznoszenie obiektów i rozmaitych instalacji jest proste – wybieramy budowniczego ●, a potem naciskamy klawisz [B] i wybieramy, jaką strukturę ● chcemy postawić w danym miejscu.



Skład to serce bazy. Wszystkie inne obiekty wznosimy tylko w pobliżu tego budynku. Do składu znoszone są zapasy, tutaj również wybieramy zawód inżyniera dla naszych ludzi.



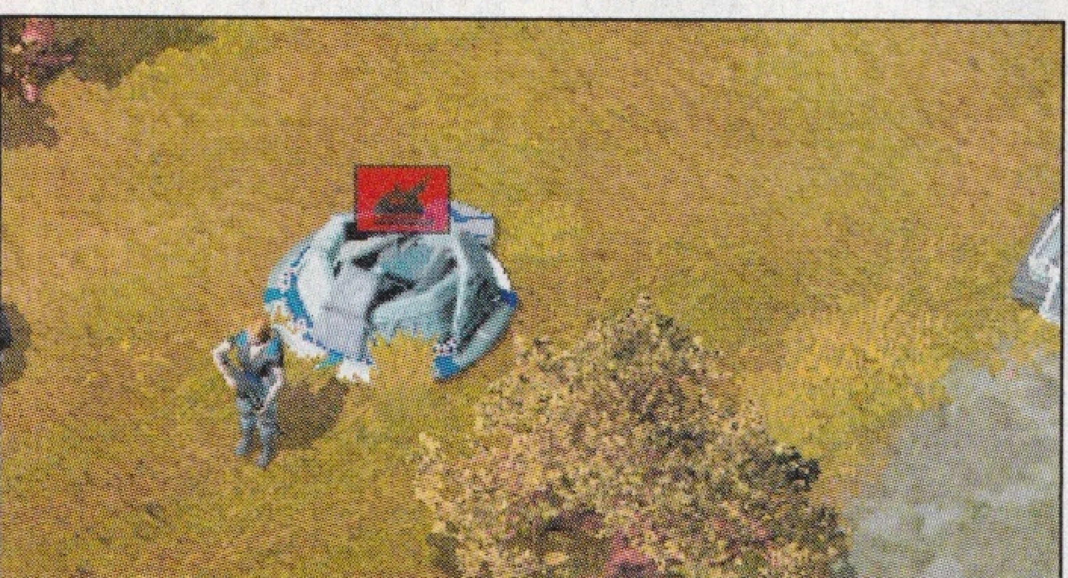
W **fabryce** szkolimy mechaników i budujemy pojazdy. Do fabryki dobudowujemy dodatkowe moduły. Uważamy, by wyjazd nie został zablokowany!



W **zbrojowni** trenujemy nasze wojsko. W późniejszych częściach gry mamy do wyboru kilka formacji. Zbrojownia działa także jak dodatkowy bunkier.



W **laboratorium** opracowujemy nowe technologie. Bez przewagi technologicznej nie mamy szans na zwycięstwo. Tutaj szkolimy też naukowców. Laboratorium rozbudowujemy na kilka sposobów.



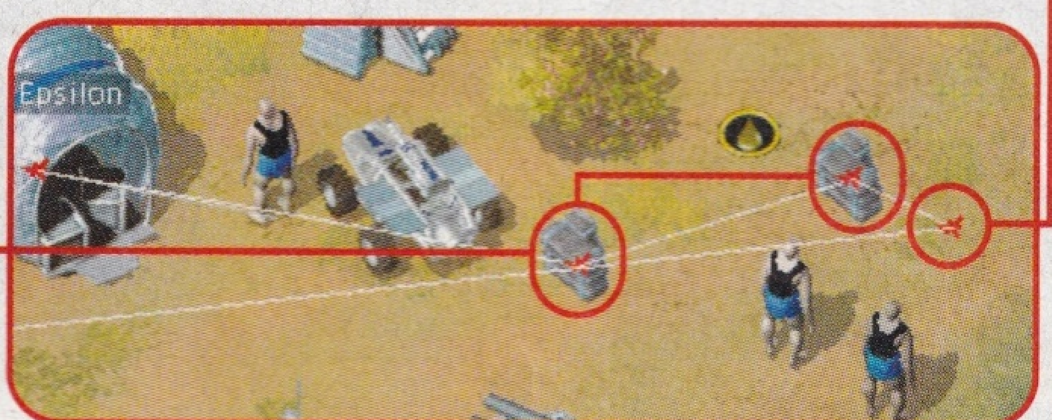
Bunkier chroni wszystkich znajdujących się w środku. Gdy wynajdujemy odpowiednią technologię, umacniamy bunkry do fortyfikacji ●, a następnie montujemy na nich działa lub karabiny ●.



Ustalamy kolejkę zadań do wykonania



By ułatwić sobie grę, ustalamy kolejki zadań do wykonania. Przytrzymujemy [shift] i wydajemy rozkazy. Podajemy, gdzie dana postać ma iść i co robić. Każemy na przykład żołnierzowi pójść do składu ●, zmienić się w robotnika, następnie pozbierać porzucone skrzynie ●, wybudować fortyfikację ● i zmienić się w żołnierza w zbrojowni ●.



Korzystamy z pojazdów

Piechota utrzymuje zdobyte pozycje, ale pojazdy są naszą główną **bronią zaczepną**. Przenoszą one potężne uzbrojenie niszczące umocnienia wroga.



Pojazdy budujemy z gotowych składników. Wybieramy **podwozie**, **uzbrojenie**, **typ sterowania** i **rodzaj napędu**. Wszystkie te podzespoły wpływają na efektywność wozu bojowego.



Lekkie pojazdy nadają się głównie do zwiadu i szybkiego przenoszenia jednostek z jednego miejsca w drugie – na przykład naukowców szukających małpoludów. Te samochody bojowe mają tylko lekkie uzbrojenie.



Średnie pojazdy jeżdżą na kołach lub na gąsienicach. Dzięki temu dobrze sprawdzają się w trudnym terenie i docierają tam, gdzie nie dojeżdżają samochody na kołach. Średnie pojazdy spełniają wiele funkcji, jednak nie mogą przenosić ciężkiego sprzętu.



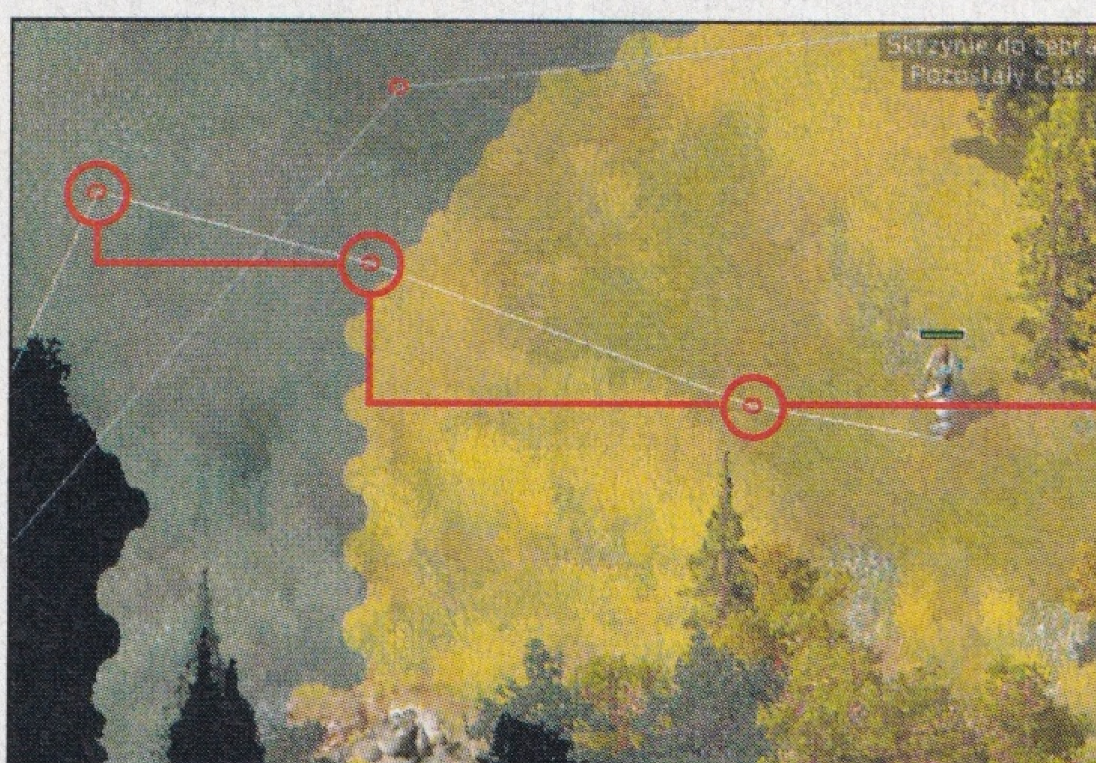
Ciężkie pojazdy poruszają się tylko na gąsienicach. Są powolne, dobrze opancerzone i mogą być wyposażone w ciężki sprzęt lub broń. Na takim podwoziu budujemy na przykład buldożery oczyszczające teren z drzew.

PRZEWODNIK

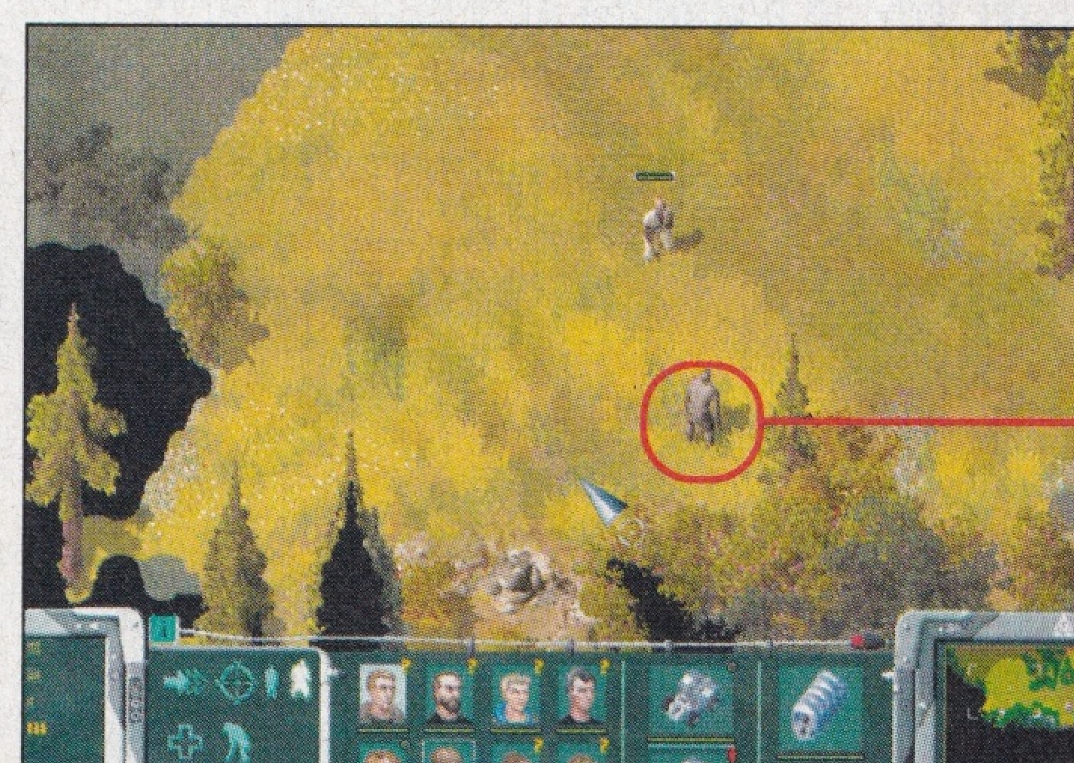
Zwyciężamy w typowej misji



1 Zaczynamy od starannego wyboru miejsca na skład ●. Pamiętamy, że jest to serce bazy, wszystkie pozostałe budynki wznosimy tylko wokół niego.



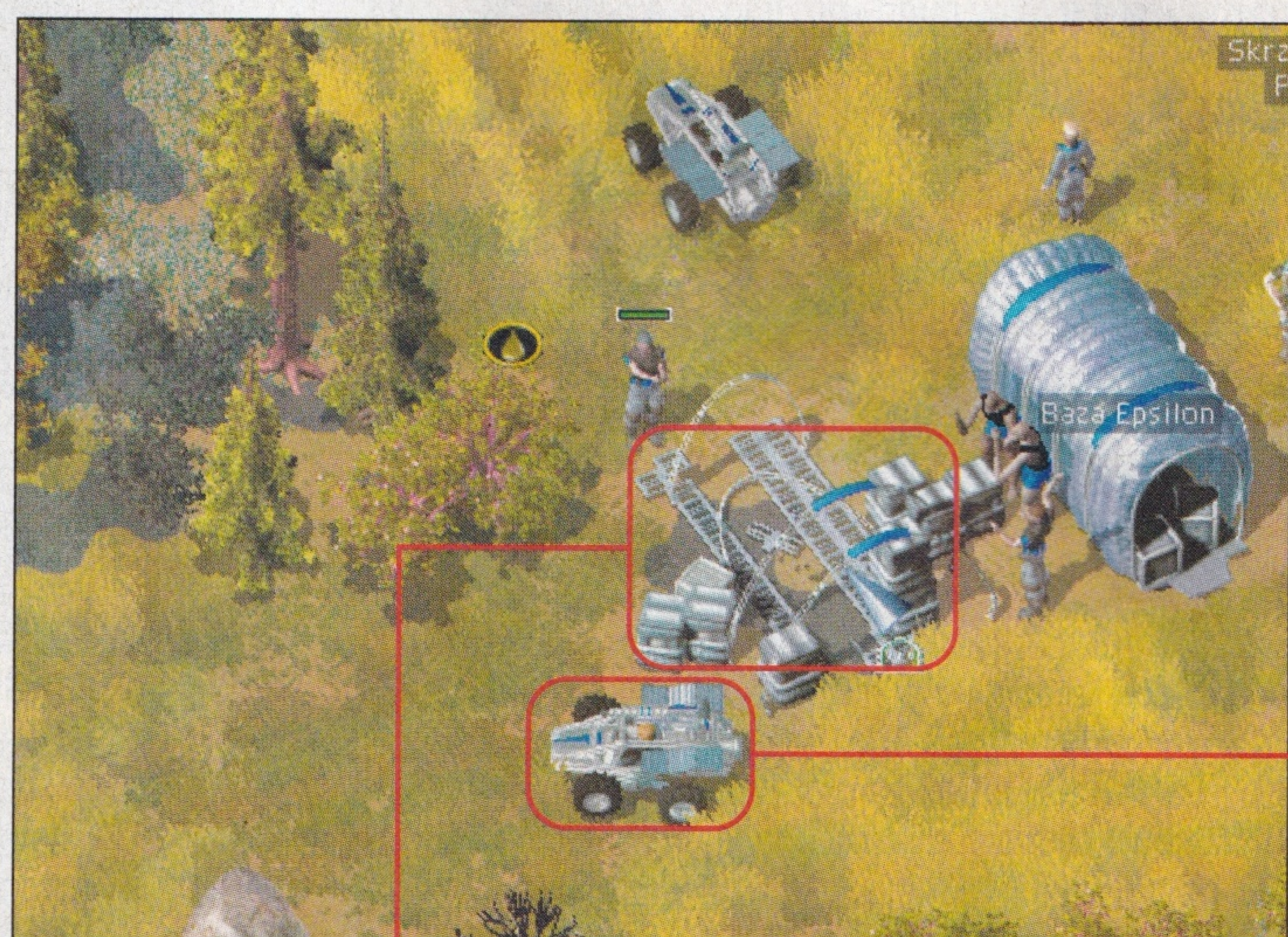
2 Wysyłamy żołnierzy na zwiad. Wyznaczamy im kolejne punkty trasy ●, przytrzymując klawisz [shift] i klikając. Szukamy przede wszystkim skrzynek i małp.



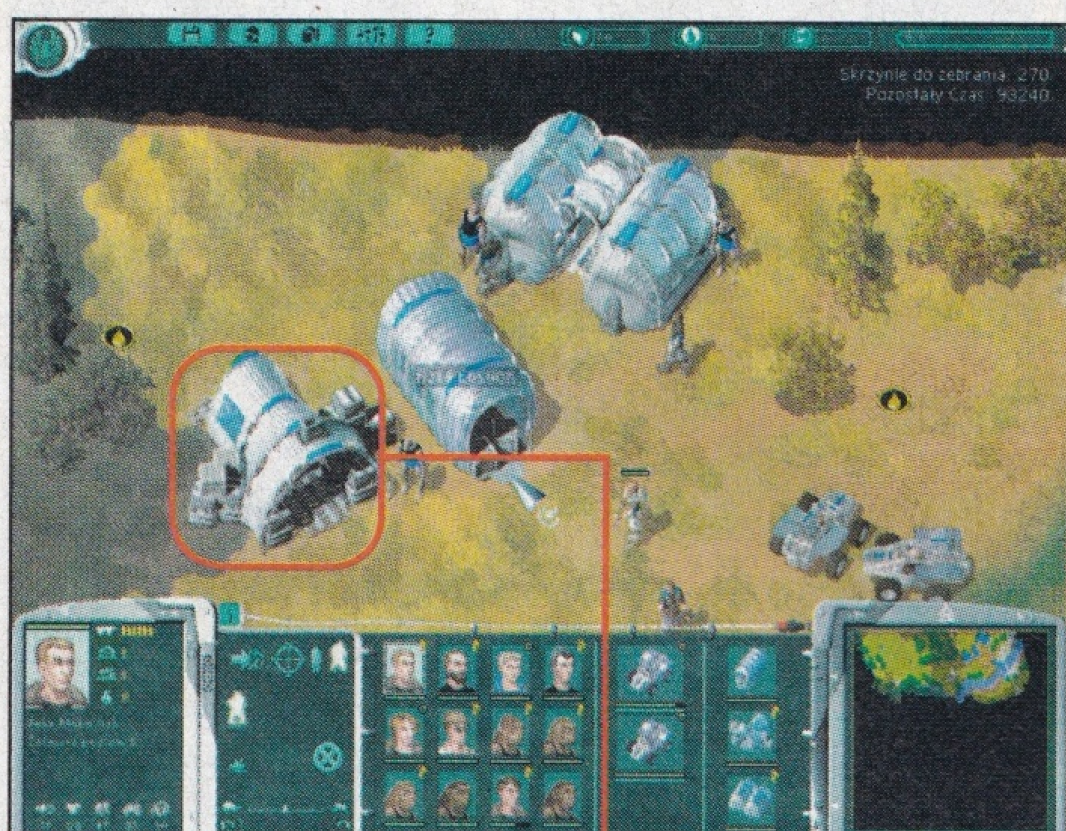
3 Naukowca wysyłamy w miejsce, gdzie zauważyliśmy małpoludy. Oswajamy każdego, którego widzimy ●. Ich pomoc jest nieoceniona.



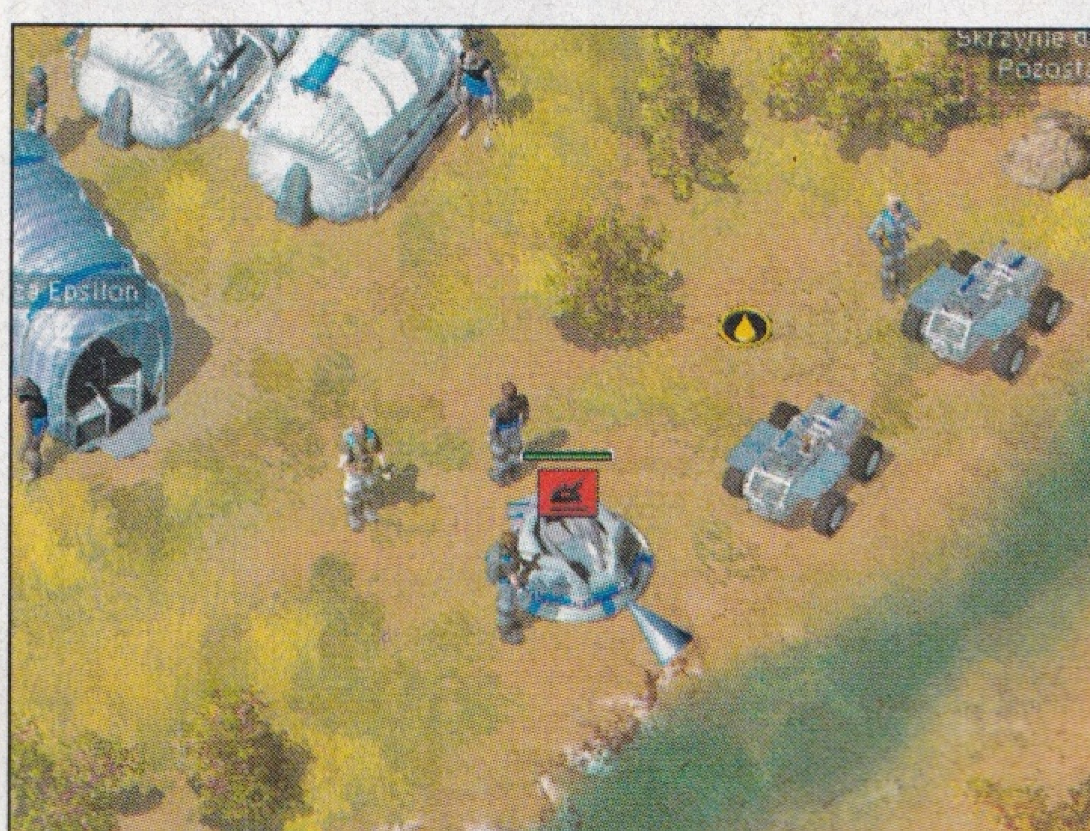
4 Małpoludy szkolimy na inżynierów. Każemy im szukać skrzynek i znosić je do bazy. Jeśli mamy dużo małpoludów, zostawiamy część do pomocy.



5 Budujemy warsztat ●. Wybieramy najlepszego mechanika i kierujemy go do tego miejsca. Wysyłamy na zwiad lekki pojazd na baterie słoneczne ●.



6 Budujemy laboratorium ●. Tutaj opracowujemy nowe technologie. Rozbudowujemy je tak, aby wynajdywać nowe typy broni. Wynajdujemy działa.



7 Bazę fortyfikujemy tak, by bronić wszystkich wjazdów. Rozbudowujemy wieżyczki. Teraz radzą sobie nawet z kilkoma pojazdami wroga.



8 Jeśli w okolicy jest ropa, budujemy szyb ● i rozpoczynamy wydobycie. W ten sposób uzyskujemy paliwo do elektrowni oraz do pojazdów.



9 Rozbudowujemy warsztat do fabryki, a następnie dobudowujemy do niej rozszerzenie do dział i radaru. By wykrywać przekazy z przyszłości, rozbudowujemy laboratorium.



10 Dobudowujemy sektor optyczny. Teraz zabieramy się za opracowanie systemu wykrywania skrzynek przybywających z przyszłości, a także zdalnej kontroli pojazdów bojowych.



11 Montujemy działa na wieżyczkach ●. Tylko one bronią nas przed rosyjskimi atakami, które następują co pewien czas. Nasze pojazdy są mało wytrzymałe, a ludzie zbyt potrzebni do innych zadań.

Kontynuacja gry Knights And Merchants: The Shattered Kingdom



The Peasants Rebellion

Knights and Merchants

Nowa kampania i 14 nowych misji + 7 nowych rodzajów jednostek militarnych + 3 nowe budynki + funkcja przyspieszenia tempa gry tryb skirmish + opcja rozgrywki wieloosobowej przez Internet

59 zł

ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG

JOYMANIA ENTERTAINMENT

TopWare INTERACTIVE

Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (033) 81 30 316, fax (033) 81 30 304, www.topware.pl; email: sales@topware.pl

Zwyciężamy w typowej misji



12 Budujemy zbrojownię ●, w której szkolimy żołnierzy. Ponieważ jest to jednocześnie budynek obronny, wznosimy ją w takim miejscu, aby chroniła słabe punkty bazy.



13 Gdy poznajemy technologię wykrywania skrzynek, przybywające skrzynki ● zaznaczane są jako białe kropki na mapie. Wysyłamy po nie małpoludy. Uważamy na patrole wroga.



14 Budujemy wieżę kontrolną ● pozwalającą zdalnie sterować pojazdami. Obsługuje ją mechanik. Im więcej pojazdów kontroluje wieża, tym gorsze są ich parametry.



15 Budujemy pojazdy do ochrony naszej bazy. Montujemy na nich działa, które wspomagają ogniem obronę bazy w słabych punktach i chronią nasze małpoludy przed atakami.



16 Gdy mamy dużo skrzynek i paliwa, rozpoczynamy masową produkcję pojazdów. Opłaca się budować pojazdy zdalnie sterowane, choć nie potrafią one same się naprawiać.



17 Pojazdy grupujemy pod klawiszami od 1 do 0. Jeśli dzielimy je na kilka grup, łatwiej nam kontrolować ich poczynania i wydawać rozkazy. Dzięki temu znacznie skuteczniej atakujemy siły przeciwnika. Na przykład wysyłamy kilka grup pojazdów tak, aby zaatakowały wroga jednocześnie z wielu stron.



18 Gdy zbieramy potężne siły, przystępujemy do ataku. Najpierw wysyłamy zwiadowcę, by sprawdził, czym dysponuje przeciwnik.



19 Szukamy dziur w obronie wroga oraz miejsc, których broni mało wieżyczek obronnych. Ten punkt ● atakujemy całością naszych sił.



20 Wjeżdżamy do bazy. By unieszkodliwić obronę, niszczymy elektrownię. Potem przenosimy ogień na skład ●. Jego wybuch to nasze zwycięstwo.

RALLY CHAMPIONSHIP XTREME

W roli pilotów

Maciek Wisławski i Magda Lukas



CECHY GRY

- Pełna polska wersja językowa
- Niesamowita grywalność
- Rewolucyjna fizyka jazdy
- Rajdy w interncie – liga i puchary
- 5 trybów gry, 28 odcinków specjalnych
- 28 licencjonowanych samochodów
- Niespotykany dotąd system uszkodzeń
- 4 rajdy – Safari, Arktyczny, Mistrzostwa Wielkiej Brytanii i USA

Unikalny edytor komentarzy pilota!

Wydawca



Producent

WARTHOG

99 ZŁ

www.rallychampionship.pl



WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE

LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

L.E.M. Sp. z o.o. – ul. Obornicka 11, 02-948 Warszawa
tel./fax (0-PREFIX-22) 651 73 (od 24 do 26)
www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl

SPONSORZY PREMIERY:







ROWIŃSKI & WAJDEMAJER

PC CD ROM



POLECAMY KIEROWNICĘ

momo FORCE



Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie zastosowane loga i nazwy firmowe są wyłączną własnością odpowiednich firm i stosowanie ich bez specjalnych zezwoleń jest prawnie zabronione.

Dzięki tajnym kodom **GIER** skaczemy z poziomu na poziom i bez trudu pokonujemy wrogów, strażników i smoki

Tajne kody



Commandos 2

Komandosi to doświadczeni żołnierze o stalowych nerwach. Bez wahania wstukują tajne kody GIER i ruszają na niebezpieczną misję

1 Klikamy na Start | Programy | Commandos II | Play Commandos II i wybieramy tryb SINGLE PLAYER.

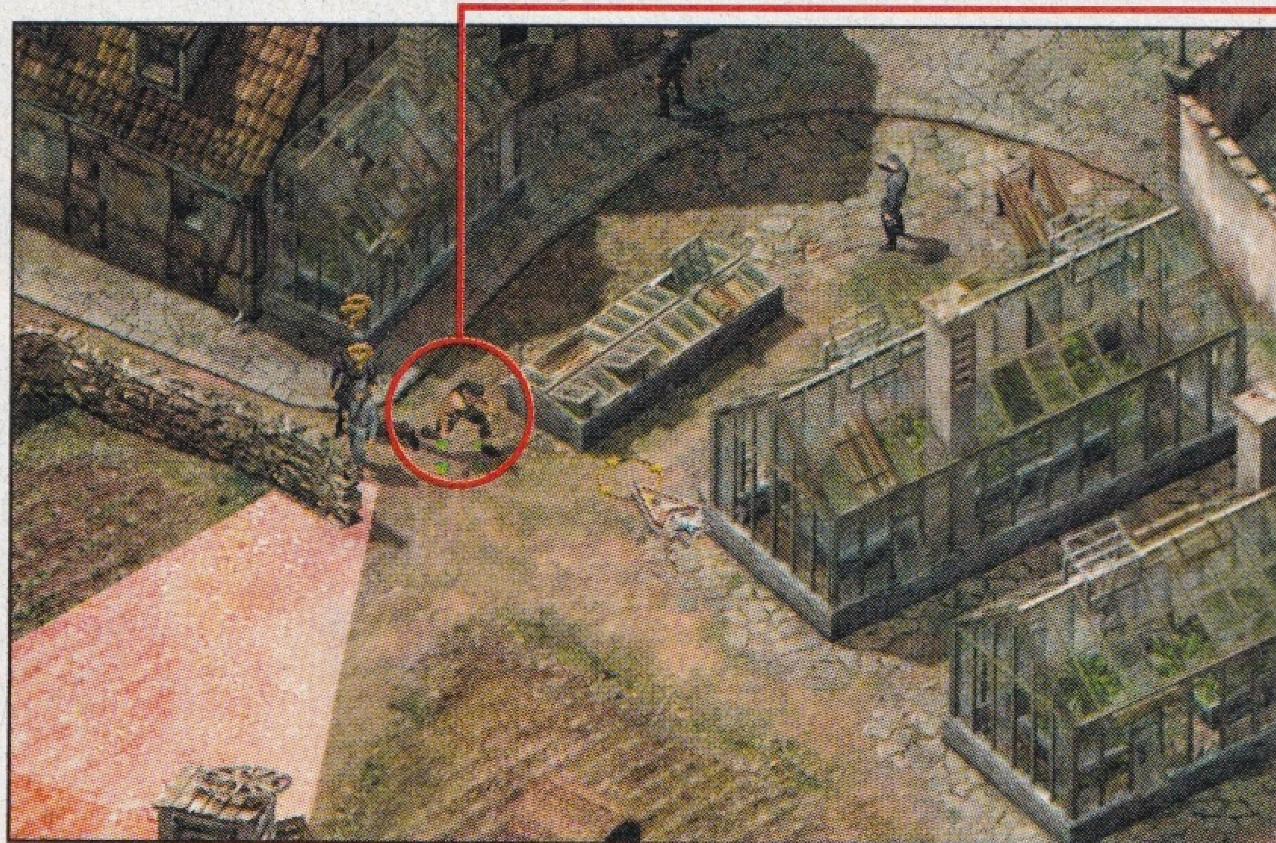
2 Tworzymy nowego gracza, klikając na ❶. Jako imię wpisujemy **GONZOANDJON**. Klikamy na ❷.

3 Wybieramy misję i klikamy na okienko ❸.

4 Podczas gry wciskamy jedną z kombinacji klawiszy podanych w tabelce obok.

Rozgrywamy dowolną misję

Zaczynamy od wybrania gracza poprzez kliknięcie na jego imieniu ❹. Aby rozpocząć dowolnie wybraną misję na dowolnym poziomie trudności, klikamy na okienko ❺ i wpisujemy jej kod. Kody do wszystkich misji umieszczone są w tabeli obok.



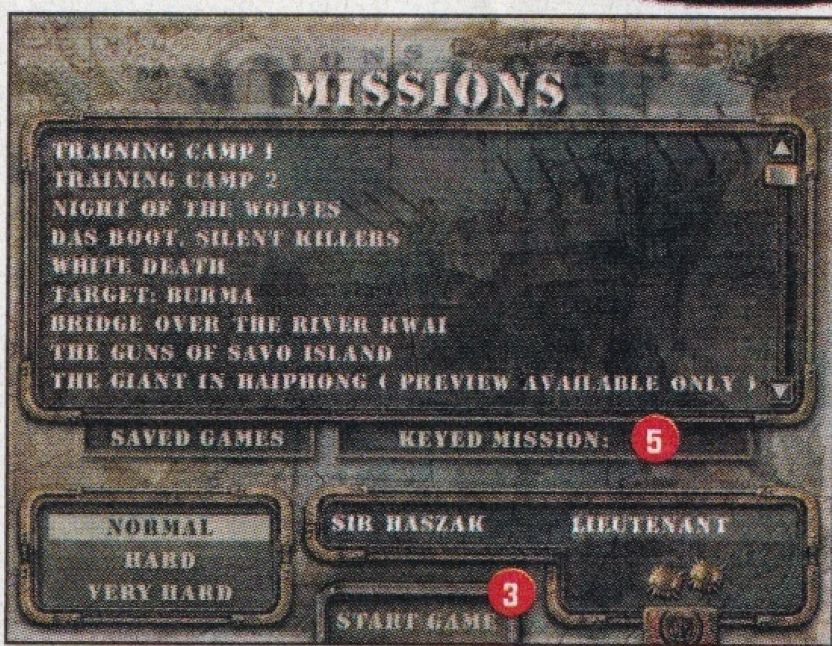
Niewidzialny komandos drwi sobie z niemieckich strażników. Teraz spokojnie wykonuje misję, a nawet podkrada sałatę ze szklarni

Aby uaktywnić kod, wciskamy podczas gry podane niżej klawisze

kod	działanie
shift + X	przenosimy się we wskazane miejsce
ctrl + V	wrogowie nas nie widzą
ctrl + shift + N	wygrywamy aktualną misję

Oto kody do kolejnych etapów rozgrywki

numer misji	poziom trudności		
	normalny	trudny	bardzo trudny
1	XHGDR	PLKUM	PVTSL
2	WKUC4	JE5SH	SKDJF
3	YSM51	DFY3B	3DYNG
4	B7D8F	K9D3H	9BG3S
5	3GHSL	NMWQ9	KJWJK
6	AZLM1	16G3L	E2J7H
7	JAHSG	WL3CZ	ZX78Y
8	UN63A	LPQ6T	TRIB4
9	VAZ2P	SRCM8	TRD78
10	9TT5W	PAEN8	1LPQD





Three Kingdoms: Fate of the Dragon

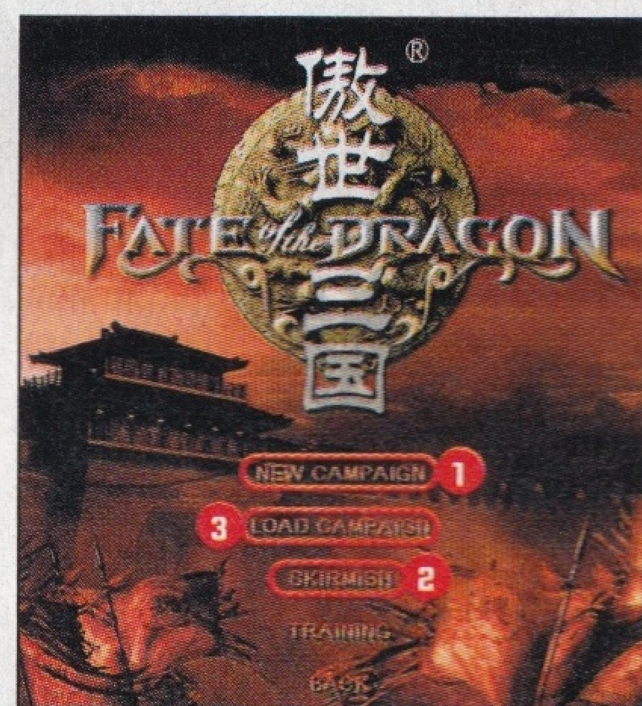
Z wojennego chaosu wyłoniło się trzech przywódców. GRY odsłaniają tajemnicę ich militarnego geniuszu

1 Klikamy po kolei na przyciski Start | Programy | Eidos Interactive | Object Software | Fate Of the Dragon | Fate of the Dragon. Następnie klikamy na SINGLEPLAYER.

2 Rozpoczynamy nową kampanię ❶, rozgrywamy pojedynczy scenariusz ❷ lub wczytujemy zapisany wcześniej stan kampanii ❸.

3 W czasie zabawy wciskamy klawisz Enter. Na ekranie pojawia się niewielkie okienko dialogowe.

4 W okienku wpisujemy jeden z kodów ❹ podanych w tabelce obok. Wprowadzenie każdego kodu zatwierdzamy, wciskając klawisz Enter. Prawidłowo wpisane hasło ukazuje się po lewej stronie ekranu ❺ – oznacza to, że kod działa. Teraz dzięki kodom podanym przez **GRY** bez trudu jednoczymy Chiny i zdobywamy warowne miasta oraz twierdze przeciwników.







Biały pasek energii wskazuje, że nasz żołnierz jest nieśmiertelny. Bez obaw wysyłamy go do ataku na wroga

Kody wpisujemy w oknie dialogowym, które pojawia się gdy wciskamy Enter

kod	działanie
!om+superman!	aktywne oddziały stają się nieśmiertelne
!om+smartbomb!	niszczymy wszystkie oddziały
!om+icanseeagain!	poznajemy niezbadane tereny
!om+gonzales!	akcja gry toczy się w błyskawicznym tempie
!obj+moolah!	dostajemy 1000 jednostek złota
!obj+chips!	dostajemy 1000 jednostek ziarna
!obj+piggy!	dostajemy 1000 jednostek pożywienia
!obj+splinter!	dostajemy 1000 jednostek drewna
!obj+ingboard!	dostajemy 1000 jednostek żelaza
!obj+booze!	dostajemy 1000 jednostek wina
!om+godblessgreed!	dostajemy 10 000 jednostek każdego z zasobów



Apostołowie: Święte ziemie

Wybrańcy bogów to potężne istoty, ale dopiero dzięki sekretnym sztuczkom GIER dokonują na polu bitwy prawdziwych cudów

1 Klikamy na Start, Programy, Apostołowie - Święte Ziemie Gold Edition.

2 Wybieramy tryb JEDEN GRACZ. Teraz decydujemy się na rozpoczęcie nowej kampanii 1 lub zabawę w pojedynczej misji 2. Możliwa jest także kontynuacja zapisanych gier 3.

3 W czasie gry wciskamy klawisz Enter. Na ekranie pojawia się okno dialogowe.

4 W okienku z migającym kursorem 4 wpisujemy jeden z tajnych kodów GIER podanych w tabelce poniżej. Wpisanie każdego kodu zatwierdzamy, wciskając klawisz Enter.

5 Wpisany przez nas tajny kod pojawia się w górnym okienku rozmów 5 poprzedzony słowem **cheat:**. To dowód, że podane przez nas hasło zostało przyjęte i działa.

6 Wciskamy klawisz Esc, aby zamknąć okno dialogowe i powrócić do rozgrywki.

7 **Uwaga:** Tajnych kodów nie da się wpisywać w czasie rozgrywania walki.







Gdy bohater jest niewidzialny, wróg niekiedy wpada na niego przypadkowo



Wpisujemy **iwanttobuildagain** i budujemy kolejny obiekt

Kody wpisujemy w oknie dialogowym, które pojawia się po wciśnięciu klawisza Enter

kod	działanie
givememoney	nasze zasoby złota i kamieni magicznych wzrastają do 5000
iwanttobuildagain	w stolicy wznosimy drugą budowlę w tej samej turze
upgrademe	dowódcy i żołnierze zyskują doświadczenie (do awansu brakuje im zaledwie jednego punktu)
letmemove	przywracamy oddziałom pełnię punktów ruchu
makemestronger	uzdrawiamy dowódców i żołnierzy (poza obsadą zamków)
givemeanotherchance	wskrzeszamy dowódców i żołnierzy (poza obsadą zamków)
playhideandseek	nasze oddziały są niewidzialne dla wroga
iwillkeepaneyeonyou	widzimy skład wrogich oddziałów (szpieg)
nowicanseeyou	odkrywamy niezbadany teren
whoturnedoffthelights	tracimy dotychczasową wiedzę o okolicy
wouldyou?	zawieramy przymierze z wszystkimi graczami
iloveallofyou	mamy pokój z wszystkimi graczami
iwanttokilleverybody	mamy wojnę z wszystkimi graczami
nobodycanbeatme	wygrywamy aktualną misję
whataloseriam	przegrywamy aktualną misję

Gangsters 2

Dzięki sławnemu pseudonimowi bandyckiemu błyskawicznie werbujemy informatorów spośród ludzi z konkurencyjnych gangów

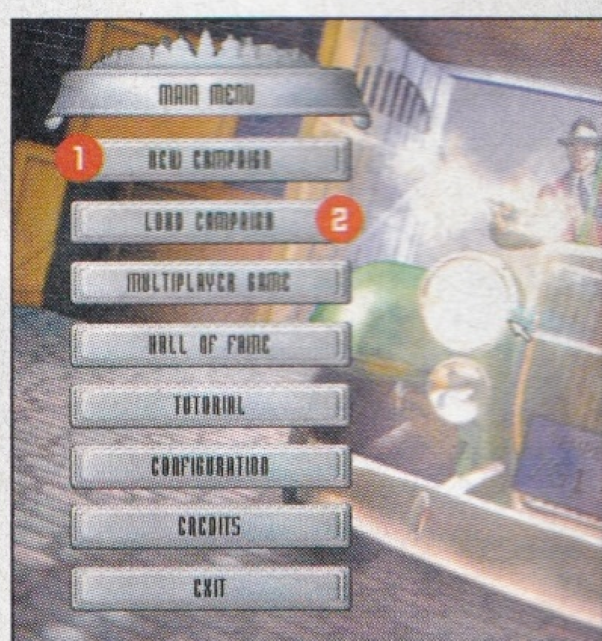
1 Klikamy po kolei na Start, Programy, Eidos Interactive, Hothouse Creations, Gangsters 2, Gangsters 2.

2 Rozpoczynamy nową kampanię 1 lub kontynuujemy wcześniejszą rozgrywkę 2.

3 W trakcie gry klikamy lewym przyciskiem myszy na wizerunek szefa naszego gangu 3.

4 Klikamy na pseudonim bohatera, by ukazał się migający kursor 4. Zastępujemy dotychczasowy przydomek słowem Bangagong i wciskamy klawisz Enter.

5 Odwiedzamy doradcę 5, który informuje nas 6 o pozyskaniu szpiegów w szeregach każdego z konkurencyjnych gangów. Ich informacje są bezcenne!







Pro Rally 2001

Każdy rajdowiec marzy o niezniszczalnym aucie. Dzięki kodom te marzenia stają się rzeczywistością

1 Klikamy po kolei na Start, Programy, Ubi Soft Games, Pro Rally 2001, 1 Aby zagrać w Pro Rally i wybieramy opcję ZMIANA KIEROWCY.

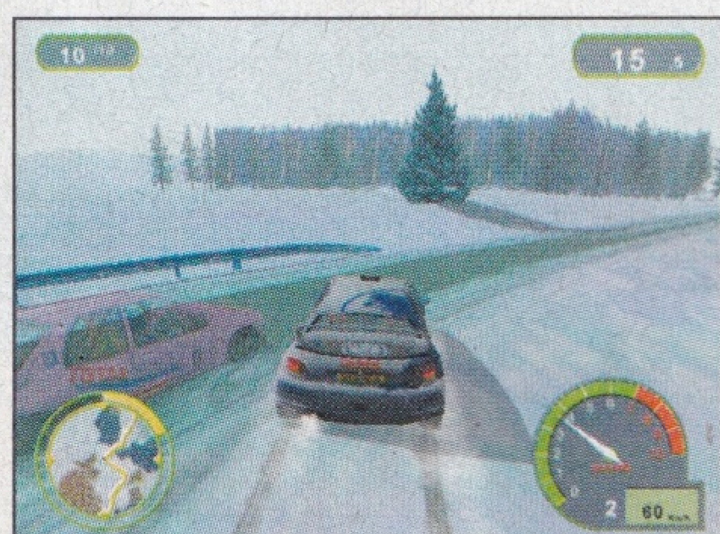
2 Wskazujemy imię gracza 1 i klikamy na 2.

3 Wpisujemy jedno z imion podanych w tabeli obok i wciskamy klawisz Enter.

4 Widzimy ramkę 3 informującą o włączeniu kodów. Klikamy na OK. W kolejnych ramkach informacyjnych klikamy na OK.

5 Klikając na ikonę, wracamy do ekranu głównego. Klikamy na JEDEN GRACZ i wybieramy tryb rozgrywki.

6 W czasie zabawy wstukujemy z klawiatury jeden z kodów podanych w tabeli obok. Część ułatwień działa tylko w wybranych trybach gry.



Jeśli przedstawiamy się jako CHOUNI, w trybie zręcznościowym ścigamy się z różowymi autami





Te kody podajemy jako imię gracza

kod	działanie
IVAN LLANAS	mamy dostęp do wszystkich misji w szkole
BUIN	mamy dostęp do wszystkich mistrzostw
RICITOS	mamy dostęp do wyścigów gry zręcznościowej
PAC	gdy wciskamy klawisz, wracamy na trasę, tracąc tylko 5 sekund
ALCAPARRA	mamy dostęp do wszystkich mistrzostw i więcej czasu na naprawy
CHOUNI	rywale są różowi (w trybie zręcznościowym)

Te kody wstukujemy z klawiatury w trakcie gry

kod	działanie
TORPEDONOW	nasze auto lepiej przyspiesza
REPAIRMEPZ	naprawiamy uszkodzenia
IHATEDAMGS	nasze auto jest niezniszczalne
CREDITCARD 280	mamy dużo czasu na naprawy
NLSMANDELA	znika ograniczenie oddalania się od trasy
NPVITAMINC	nie ma kar czasowych



Dzięki tajnym kodom nasz wóz przyspiesza jak torpeda!

Miliony fanów niecierpliwie czekają na premierę drugiego epizodu Gwiezdnych wojen. W 2002 roku niektórzy z nich spotkają się nie tylko w kinach, ale także na planecie Naboo, księżycu Yavin IV czy w pałacu Jabby Hutta


Oto jeden z pojazdów, jakimi będą śmigać gracze w Star Wars Galaxies. Wygląda na stary rupieć... czyżby to jego sprzedał Luke, by zapłacić Hanowi Solo?

TWÓRCY I FANI

– Największą plagą galaktyki jest banda misków z zastruganymi kijkami. Dlatego zamierzam kupić bilet na Endor i wybrać się na długie polowanie na Ewoki!

– Odczep się od Ewoków! Jar-Jar Binks był sto razy gorszy! Mam nadzieję, że nie spotkam go w grze....

Temperatura dyskusji na forum Star Wars Galaxies często przekracza punkt wrzenia, choć wątki są dyskretnie nadzorowane. Emocjom trudno się dziwić – dyskutanci mają wpływ na kształt świata. Co prawda wirtualnego. Star Wars Galaxies będzie pierwszą masową grą sieciową toczącą się w świecie Gwiezdnych wojen.

– Z uwagą słuchamy głosu fanów – twierdzi Raph „Holocron" Koster, szef projektu. – Chcemy zawrzeć w naszej grze jak najwięcej elementów z filmu. – Saga jest jednak tak bogatym źródłem materiału, że dałoby się z tego wykroić kilka gier, nawet tak ogromnych jak Star Wars Galaxies. Dlatego doświadczony zespół decyduje, co włączyć do gry w pierwszej kolejności, a co znajdzie się w jednym z późniejszych rozszerzeń.

Pierwsze z nich ukaże się już pół roku po premierze gry. Dzięki niemu gracze przesiądą się z publicznych promów kosmicznych do własnych statków i myśliwców.

ZABIĆ VADERA

Kiedy chwycimy więc za stery gwiezdnego niszczyciela? – Grupa graczy będzie w stanie sterować nawet bardzo wielkim statkiem. Jednak na razie nie zdecydowaliśmy, czy i kiedy w grze znajdą się giganty klasy gwiezdnych niszczycieli – wyjaśnia Koster. A co z lordem Vaderem? – Tuż po zniszczeniu pierwszej Gwiazdy Śmierci, czyli w okresie, w którym toczy się gra, żyją jeszcze wszystkie główne postacie sagi z wyjątkiem Obi-Wana Kenobiego. Gracz będzie więc mógł się spotkać z lordem Vaderem, ale nie będzie w stanie go zabić. To miałoby zbyt duży wpływ na fabułę. Zresztą i tak nie miałby szans z lordem Sith, mistrzem Jedi. – Nawet gdyby sam władał Mocą? – Oczywiście w zasadzie każdy będzie mógł zostać rycerzem, a nawet mistrzem Jedi, jednak niewielu dostąpi tego zaszczytu. Ścieżka Jedi, tak jak w filmie, będzie wąska i stroma.

WIELKI ŚWIAT

Co więc pozostaje dla przeciętnego gracza? Cały kosmos. Wprawdzie na początek będzie się on składał jedynie z kilkunastu planet, ale przestrzeni nie zabraknie, nawet jeżeli na każdym serwerze będzie grać kilka tysięcy osób jednocześnie.

Świat gry ma być bardziej poprawny politycznie od filmowego: wybór rasy nie powinien mieć zasadniczego wpływu na późniejszą karierę, ale na przykład Wookiee – pobratymcy wielkiego małpiszona, który w filmie był pierwszym oficerem przemytniczego Sokoła Milenium – muszą liczyć się z pewną dyskryminacją, jeśli zechcą walczyć po stronie Imperium.

Walka będzie rzeczą ważną, choć nie zasadniczą. Gracze nastawieni pokojowo będą mogli na przykład zająć się


Świat gry zamieszkują różne rasy: od lewej Zabrak, Mon Calamari, Trandoshanin, Bothanin, Wookiee, człowiek, Rodianin i Twi'lek


Gracze będą konstruować własne droidy i wynajmować je. Taki C3PO jak ten posłuży jako tłumacz postaciom nie mającym wspólnego języka

Fot.: B&W

MASOWE GRY SIECIOWE

Era masowych gier sieciowych rozpoczęła się od gry fabularnej Ultima Online, w której tysiące graczy spotykają się w jednym fantastycznym świecie, by przeżywać przygody, walczyć z potworami, zdobywać magiczne przedmioty i skarby, ale też na przykład wykuwać zbroje i warzyć eliksiry. W 1998 wielki sukces odniósł należący do tego samego gatunku EverQuest. Gra w niego około 300 tysięcy osób.

Star Wars Galaxies też będzie grą fabularną: gracze będą rozwijać swych bohaterów, wykonując zadania i staczając walki. Zdobędą tak nowe umiejętności.

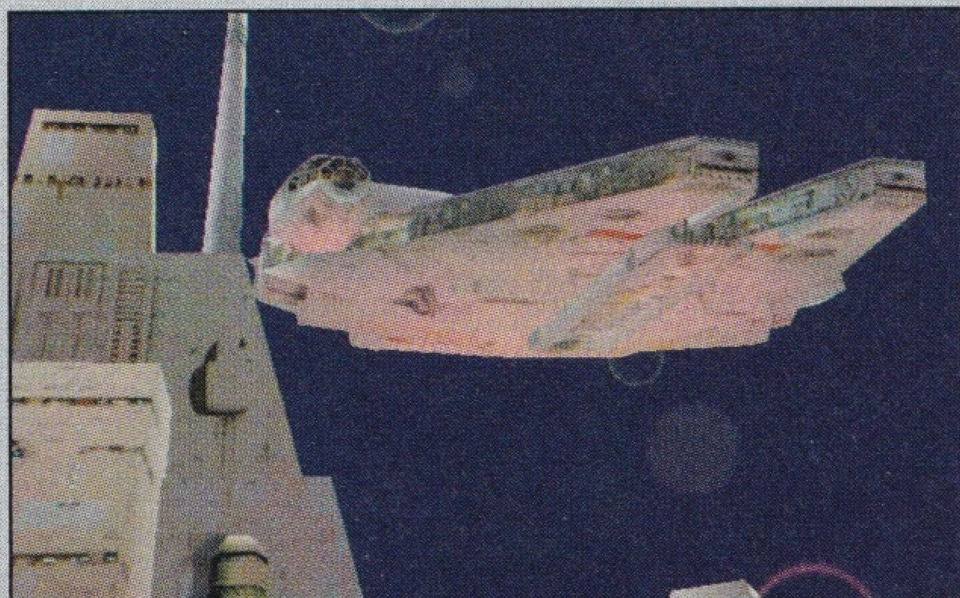


By pokonać potężnego wroga w EverQueście, gracze organizują się w oddziały liczące nawet kilkadziesiąt osób

Masowe gry sieciowe wywodzą się z darmowych tekstowych gier fabularnych rozgrywanych przez internet. Dziś wszystkie mają piękną grafikę, ale nie są już za darmo. Gracze płacą co miesiąc od 40 do 50 złotych.

Gwiezdny

W TO JUŻ GRAMY...


To nie Sokół Milenium, ale zwyczajny handlowy T-1300. Takim statkiem latamy na początku gry X-Wing Alliance

Spośród ponad 20 istniejących gier o Gwiezdnych wojnach w Polsce dostępne są wszystkie godne uwagi. Ostatnio cała seria gier LucasArts została wydana po obniżonej cenie 79 złotych (kiedyś kosztowały po 189 złotych!). **GRY** polecają wszystkim kosmiczne symulatory X-Wing Alliance oraz Rogue Leader, a miłośnikom Epizodu I, czyli Mrocznego widma – wyścigi podracerów Racer i grę akcji Phantom Menace. Posiadaczy słabszych komputerów zainteresuje zestaw trójwymiarowych strzelanin: Jedi Knight i Mysteries of the Sith oraz klasyczne symulatory X-Wing i TIE Fighter pod Windows 95.

...A W TO ZAGRAMY WKRÓTCE

Jeszcze przed gwiazdką w Polsce mają się ukazać dwie najnowsze gry o Gwiezdnych wojnach. Dwie następne zapowiadane są na przyszły rok. Niestety mają one drogo kosztować – prawdopodobnie szokujące 189 złotych.

Starfighter



To pełen akcji symulator kosmiczny, w którym zasiadamy za sterami jednego z trzech statków bojowych i wykonujemy szereg odważnych misji. Wspaniała grafika to tylko jeden z jego atutów.

Galactic Battlegrounds



Ta gra strategiczna czasu rzeczywistego raczej nie przyniesie nam niestety żadnych nowości – ani w sferze strategicznej, ani graficznej. Wydana niedawno wersja demo prezentuje się fatalnie!

Jedi Outcast: Jedi Knight II



Najbardziej chyba wypatrywaną grą jest druga część strzelaniny Jedi Knight. W grze Jedi Outcast: Jedi Knight II naszym bohaterem ponownie będzie potężny rycerz Jedi Kyle Katarn. Porzucił on praktyki Jedi w obawie przed pokusami ciemnej strony Mocy. Kiedy jednak nadchodzi nowe zagrożenie, Kyle wraca do akcji.

Gra używa zmodyfikowanego programu Quake'a III. Ma oczarować nas wieloma efektami i pojedynkami na miecze świetlne. Niezwykłą oprawę będą miały zwłaszcza starcia w latającym Mieście Chmur.

handlem, unikając stref konfliktu i z daleka przyglądając się starciom zwolenników Rebelii i popleczników imperatora. Dla niezależnych przemytników w stylu Hana Solo droga również pozostanie otwarta. Na zlecenie kryminalnych bossów takich jak Jabba będą ich ścigać inni gracze – łowcy nagród. Najspokojniejsi zajmą się pewnie górnictwem albo konstruowaniem coraz wymyślniejszych robotów.

Cel twórców gry wydaje się prosty: jak największa wolność w ogromnym świecie Gwiezdnych wojen. Ile z tych szczytnych założeń uda się zrealizować? Przekonamy się w drugiej połowie przyszłego roku.

dom

Redakcja odpowiada



Ta rubryka GIER przeznaczona jest na głosy Czytelników. Stanowi ona forum wymiany informacji i poglądów, wyjaśniamy też w niej Wasze wątpliwości. Piszcie odważnie! Dla GIER nie ma trudnych tematów

Zmiana skali

Od dwóch miesięcy gram tylko w The Sims. Teraz chcę sobie kupić SimCity 3000. Czy te gry różnią się czymś od siebie?

Paulina

Różnią się skalą: w SimCity zarządzamy całym miastem, nie zajmujemy się każdą rodziną i każdym jej członkiem z osobna. Ale tym, którzy lubią The Sims, SimCity często też przypada do gustu.


W grach z serii SimCity wcielamy się w burmistrza i dbamy, by życie mieszkańców naszego miasta było przyjemne i bezpieczne

Okładajcie!

Czy będziecie umieszczać na waszej płycie CD okładkę do niej w wersji elektronicznej? Można byłoby ją wówczas wydrukować i włożyć do pudełka.

Borys

Wydaje się, że to ciekawy pomysł – prosimy Czytelników o opinie na jego temat. Jeśli pojawi się więcej głosów za, GRY oczywiście dostosują się do Waszych życzeń.

Uniwersalne narzędzie

Do czego służy odtwarzacz multimedialny? Mam go w moim komputerze od początku, ale niestety nie wiem, do czego mogę używać tego programu.

Xavier

Odtwarzacz multimedialny służy do oglądania plików dźwiękowych i audiowizualnych (czyli filmów). Czasem aby odtworzyć jakiś film, wymagane jest pobranie ze strony internetowej Microsoftu (**www.microsoft.com**) nowych sterowników – poza tym nie wymaga obsługi.



W odtwarzaczu oglądamy na przykład filmowe zapowiedzi gier

Rosnąca płyta

Na początku wasza płyta miała pojemność 650 MB. Teraz ma 700 MB. Czy w związku z tym planujecie dalsze zwiększenie pojemności płyty – do 800 MB?

Sub-Zero z Wałcza

Nie, ponieważ wielu Czytelników ma starsze napędy CD-ROM, które nie poradziłyby sobie z odczytywaniem płyty o tak dużej pojemności.

PODKRĘCAĆ CZY NIE?

Chcę wymienić procesor na szybszy. Jak go podkręcić? Czy wtedy będzie potrzebował lepszego chłodzenia i o ile można go przyspieszyć? Słyszałem, że procesor po podkręceniu szybciej się niszczy. Czy to prawda?

Piotrek

Podkręcanie procesora jest trudne i niebezpieczne. Łatwo o pomyłkę, w wyniku której procesor się popsuje. Dlatego jeśli nie masz w tym wprawy, odradzamy eksperymentowanie. Podkręcenie podnosi moc procesora niekiedy nawet o 30 do 40 procent, ale też skraca jego żywotność, bo przeciążony układ szybciej się zużywa.

Jeśli mimo tego zamierzasz podkręcać procesor, kup układ firmy AMD – Athlon lub Duron. Z obecnie produkowanych procesorów tylko te da się podkręcać. Szybciej pracujący procesor potrzebuje lepszego chłodzenia, kup więc większy radiator i wiatraczek.


Do procesorów Athlon i Duron wymagana jest płyta główna typu Socket A

Na pomoc!




Knights and Merchants

GRY wciąż dostają wiele pytań dotyczących poszczególnych misji. Niestety pełny ich opis zająłby za dużo miejsca. Dlatego podajemy adres strony WWW, na której znajduje się opis wszystkich misji po polsku: **www.worms.doskomp.lodz.pl/knights.htm**

Rally Championship

Mam komputer z procesorem AMD K6-3D NOW 533 MHz, 128 MB SDRAM, Rivę TNT2 32 MB, Sound Blastera i CD-ROM Nec o prędkości x40. Kiedy w menu gry wybieram instalację, system się zawiesza. Co robić?

Szczuru

Konfiguracja Twojego peceta wygląda prawidłowo. Przed instalacją gry wyłącz programy działające w tle – wygaszacze ekranu, programy antywirusowe i inne. Przeinstaluj DirectX 8.0a, wymień sterowniki karty graficznej, a jeśli grałeś w demo gry, odinstaluj je.

Septerra Core

Jestem na Powłoce Czwartej przy punkcie 47. Mam zatyczki i mieszadło, ale nie mam terrarium. Gdzie się ono znajduje?

Damian

Terrarium jest w jednym ze sklepów. Prawdopodobnie opuściłeś jakiś punkt rozwiązania.

Mam kłopot ze zdobyciem rośliny leczniczej – sklepikarka mówi, że dostanę ją w mieście Pranno, ale tego miasta już nie ma, bo zniszczyła je maszyna zagłady. Co mam teraz zrobić?

D. I.

Miasto nadal istnieje, ale znajduje się na innej powłoce. Szukaj na samej górze.

Desperados

Nie wiem, jak przejść dziewiątą planszę o nazwie Like a thief in the night. Akcja tej misji toczy się w nocy nad jakąś rzeką.

Wener

Aby uratować człowieka w niebieskim ubraniu, niezauważeni przedostajemy się do bazy wroga i kradniemy konie. Jeśli ktoś nas słyszy, pozbywamy się go po cichu. Kate wabi strażników lub używa kart, by odwrócić ich uwagę, a Cooper ich ogłusza. Po kolei pozbywamy się wszystkich w lesie. Gdy strażnik pilnujący żołnierza nie patrzy, odcinamy jeńca.


Tę misję przechodzimy po cichu. Jeśli usłyszą nas wrogowie, ryzykujemy, że wszystko będzie stracone

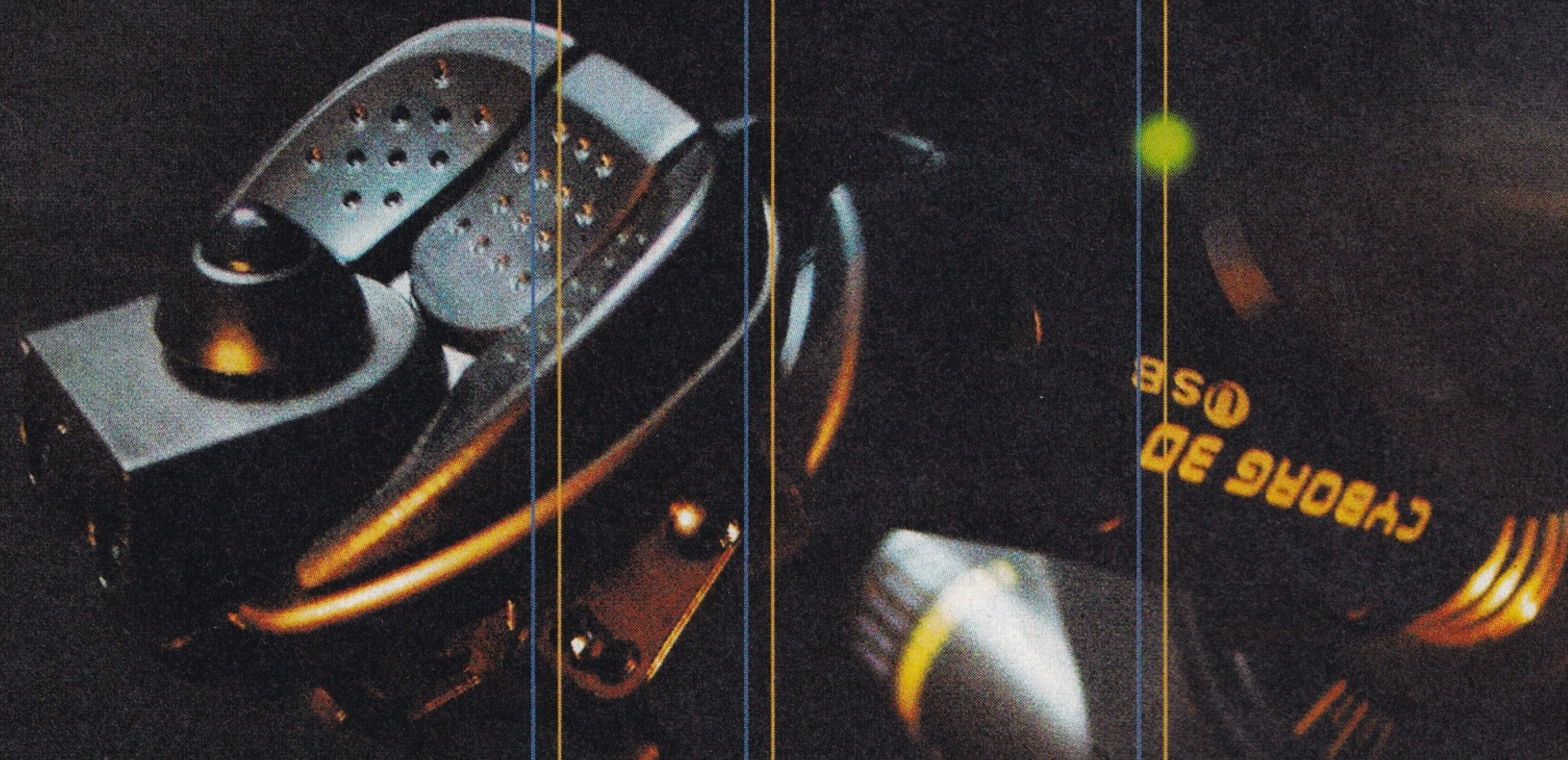
Zapytaj GRY!

Czekamy na Wasze listy pod adresem:

redakcja
Komputer ŚWIAT GRY
Al. Jerozolimskie 181
02-222 Warszawa
nasz telefon: (0 prefiks 22) 608 43 33
(w piątki od 12 do 17)
faks: (0 prefiks 22) 608 42 93
http://gry.komputerswiat.pl
adres e-mail:
gry@komputerswiat.pl

gry

http://gry.onet.pl



pliki / tips & tricks /
wiadomości / recenzje / zapowiedzi /
top 10 / wydarzenia / konkursy

Dla każdego coś miłego: akcja / symulacja / zabili-go-i-uciekł / zręcznościowe / rusz-mózgownicą / gaz-do-dechy.
Dla głodnych sukcesu cheaty, kody, solucje i inne machloje.

Coś Ci nie gra? Graj z nami!

www.gry.onet.pl

onet.pl
polski portal internetowy

RYNEK PISM O GRACH

TYTUŁ	SPRZEDAŻ	TENDENCJA
KOMPUTER ŚWIAT	133 651 [1]	↓
CD ACTION	121 523 [1]	↓
KOMPUTER ŚWIAT GRY	95 601 [1]	↓
CLICK!	70 981 [1]	↓
PLAY	65 873 [1]	↑
NEO PLUS	31 447 [2]	↓
RESET[3]	15 104 [1]	↓
ACTION PLUS	– [4]	?
GRY KOMPUTEROWE	– [4]	?
IO	– [4]	?
PLAYSTATION MAGAZYN	– [4]	?
PLAYERSTATION PLUS	– [4]	?
PSX EXTREME	– [4]	?
PSX FAN	– [4]	?
SECRET SERVICE	– [4]	?
ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH	– [4]	?

[1] uśrednione dane za pierwsze sześć miesięcy 2001 roku potwierdzone przez Związek Kontroli Dystrybucji Prasy; [2] informacja od wydawcy (dotyczy pierwszej połowy 2001); [3] czasopismo nie ukazuje się od czerwca 2001; [4] wydawca nie udostępnia danych



Magazyny o grach co miesiąc kuszą czytelników kolorowymi okładkami. Zanim pobiegniesz do kiosku, przeczytaj u nas. GRY nie boją się pisać o konkurencji. Aby ułatwić Ci wybór, prezentujemy zawartość polskich pism o grach

Kiosk GIER



Numer: 12/2001
Płyta: brak
Cena: 3,85 zł

Temat tytułowy
test Commandosa 2
Testy gier
X-Men Mutant Academy 2, Operation Flashpoint, Syphon Filter 3, Airblade, Pokémon Project Studio
Inne
komiks Tomb Raider, pojedynek: Red Faction kontra Blue Shift, poradnik: X-Men 2



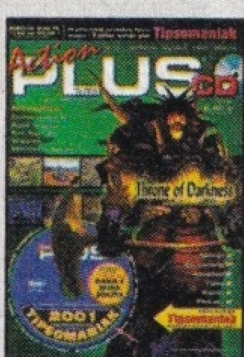
Numer: 24/2001
Płyta: brak
Cena: 3,80 zł

Temat tytułowy
Windows XP
Tematy
atak na World Trade Center w internecie, test portali internetowych, pecet jako drukarnia, jak wykorzystać kamerę internetową
Inne
co robić, gdy gry się nie uruchamiają?



Numer: 11/2001
Płyta: brak
Cena: 6,42 zł

Temat tytułowy
test nowej konsoli Nintendo – GameCube, recenzja gry Soul Calibur 2
Recenzje
Airblade, Half-Life na PS2, Crash Bandicoot 4, Mumia 2, Spider-Man 2, X-Men 2
Inne
opisy przejścia do gier: Ico, Tales of Destiny 2, Sheep, Dog 'n' Wolf, X-Men 2



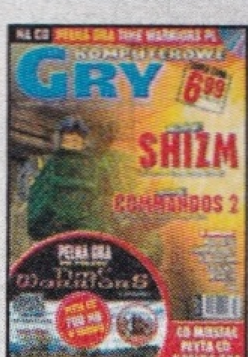
Numer: 11/2001
Płyta: 1xCD
Cena: 8,50 zł

Temat tytułowy
recenzja gry Throne of Darkness
Recenzje
Rally Trophy, Codename: Outbreak, Monopoly Tycoon, Evil Twin, Wiggles
Inne
Mech Commander 2 – porady dla pilotów, multiplatforma, Spider-Man – unikalna grafika dla fanów Spider-Mana



Numer: 11/2001
Płyta: 3xCD
Cena: 18,50 zł

Temat tytułowy
zapowiedź gry World of Warcraft
Recenzje
Catan PL, Legend of the Prophet, Paris Dakar Rally, Primal Prey, Steel Panthers
Inne
na luzie, nowa porcja „komputerowej zabawy", sobowtóry, gamewalker, kalejdoskop WWW



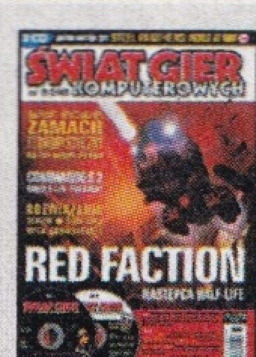
Numer: 10/2001
Płyta: 1xCD
Cena: 6,99 zł

Temat tytułowy
test wersji beta Red Faction
Recenzje
Sub Command: Seawolf-Akula-688, Schizm, Krzyżacy, Baldur's Gate 2: Tron Bhaala, Diablo II: Pan Zniszczenia, Alien Nations 2, Commandos 2
Inne
przegląd DVD, krwawy zmierzch



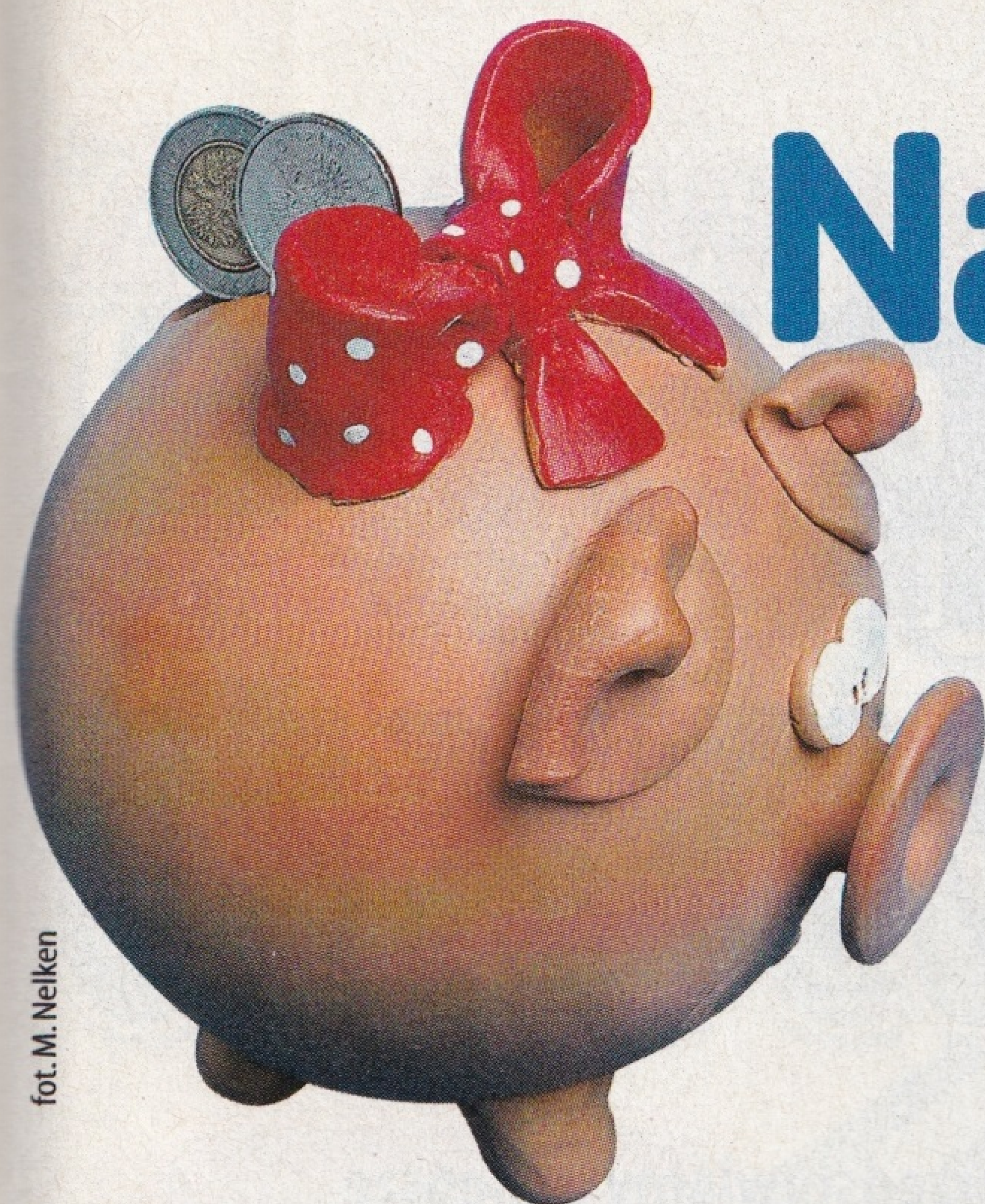
Numer: 11/2001
Płyta: brak
Cena: 7,90 zł

Temat tytułowy
recenzja wersji beta Wiggles
Recenzje
Magic & Mayhem 2: The Art of Magic, Pokémon Project Studio, Przygody Pippi, Real WarSheep, Squad Battle: Vietnam
Inne
Online, Creative Sound, Logitech MOMO Force, Manga Room



Numer: 11/2001
Płyta: 2xCD
Cena: 16,90 zł

Temat tytułowy
recenzja gry Red Faction
Recenzje
Commandos 2: Men of Courage, Monopoly Tycoon, Empire of Ants, Road to India, Throne of Darkness, Duke Nukem 3D
Inne
triki, listy przebojów, zamach terrorystyczny na gry komputerowe


fot. M. Nelken

Najniższe ceny w kraju

Prezenty i dodatki

Nadmiar nowości na rynku sprzyja promocjom. Ostatnio ich popularną formą jest oferowanie prezentów przy zakupie o określonej wartości. W sklepie internetowym Play (www.play.com.pl) dostajemy Heroes of Might & Magic II, Jacka Orlando, Knights & Merchants lub Rally Championship. Zamówienia powyżej 100 złotych premiowane są koszulką, podkładką lub dostawą gratis.

W sklepie internetowym Tomsoft (www.tomsoft.com.pl) za zakupy o wartości powyżej 99 złotych dostajemy portfelik, za 119 – płytę z grą niespodzianką po polsku, a za 159 zł – latarkę.

Korzystając z notowań **GIER**, oszczędzamy. W tym miesiącu przepłacilibyśmy za Revenanta, kupując go w sklepie edyskont.pl za 155 zł, podczas gdy Play oferuje go w cenie... 35 złotych. ■

UWAGA SKLEPY

Prosimy o nadsyłanie interesujących ofert do tej rubryki faksem na numer (0 prefiks 22) 608 42 93 lub przez e-mail pod adresem gry@komputerswiat.pl Zestawienie najniższych cen w kraju ukazuje się w każdym numerze GIER

ZESTAWIENIE NAJNIŻSZYCH CEN GIER

Gra		Cena (zł)	Sprzedawca	Miejscowość	Telefon[1]	Witryna internetowa
Nowości i promocje – propozycje sprzedawców						
A.D. 2044 (PL)	→	24,00	Artem	Wołomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
Alien Nations II (PL)	↑	87,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge	●	74,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Civilization: Call to Power	↓	25,00	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6717964	www.planetagier.com.pl
Call to Power 2	↓	69,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Conflict Zone (PL)	↓	64,00	Tomsoft	Warszawa	(022) 8369024	www.tomsoft.com.pl
Emperor: Battle for Dune	↑	109,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Europa Universalis II[2] (PL)	●	89,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
F1 2002	●	99,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
FIFA 2002	●	119,00	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.pl
Flanker 2,5	●	64,50	Merlin	Warszawa	(022) 6077992	www.merlin.com.pl
Gilbert Goodmate (PL)	→	69,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Grand Theft Auto 3 (PL)	●	116,00	MiG[3]	Bielsko-Biała	(033) 8118729	www.mig.pl
Half-Life: Blue Shift	→	89,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Max Payne (PL)	↑	89,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Monopoly Tycoon[4]	●	97,00	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.pl
Myst III: Exile (PL)	↑	89,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Necronomicon (PL)	↓	27,50	Merlin	Warszawa	(022) 6077992	www.merlin.com.pl
NHL 2002	↓	115,00	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.pl
Original War (PL)	↑	28,00	Tomsoft	Warszawa	(022) 8369024	www.tomsoft.com.pl
Posejdon: Bóg Atlantydy (PL)	●	59,00	Vivid.pl	Warszawa	(022) 8686394	www.vivid.pl
Rainbow Six: Covert Ops	●	89,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Rally Championship Extreme (PL)	↓	45,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Schizm: Prawdziwe wyzwanie (PL)	↑	88,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Shogun: Mongol Invasion (PL)	●	69,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Silent Hunter 2 (PL)	●	85,00	Tomsoft	Warszawa	(022) 8369024	www.tomsoft.com.pl
Startopia	→	104,00	Tomsoft	Warszawa	(022) 8369024	www.tomsoft.com.pl
The Sting! (PL)	→	69,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Throne of Darkness (PL)	→	109,00	Tomsoft	Warszawa	(022) 8369024	www.tomsoft.com.pl
Toon Car (PL)	●	17,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Tropico (PL)	↑	115,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Warlords Battlecry	●	89,00	edyskont.pl	Warszawa	(022) 6302991	www.edyskont.pl
Wiggles (PL)	●	87,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Z: Steel Soldiers (PL)	→	89,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Przeboje ostatnich miesięcy						
Black & White (PL)	↓	99,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Colin McRae Rally 2.0 (PL)	↓	78,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Command & Conquer: Red Alert 2[5]	↑	59,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Escape from Monkey Island	↑	95,00	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.pl
Evil Islands (PL)	↑	29,00	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.pl
Fallout Tactics (PL)	↑	84,50	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
FIFA 2001	→	89,00	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.pl
Freespace 2 (PL)	↓	65,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl

Gra		Cena (zł)	Sprzedawca	Miejscowość	Telefon[1]	Witryna internetowa
Głupki z kosmosu (PL)	↑	43,50	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Grand Prix 3 (PL)	↓	44,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Ground Control[6]	↓	89,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Gunship!	↓	79,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Hokus Pokus Różowa Pantera (PL)	↑	58,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Kangurek Kao (PL)	→	43,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
MDK 2 (PL)	→	44,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
MechWarrior 4: Vangeance	→	126,50	Merlin	Warszawa	(022) 6077992	www.merlin.com.pl
No One Lives Forever	↓	45,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Resident Evil 3: Nemesis	↓	44,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Sheep (PL)	↓	44,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Shogun: Total War (PL)	↑	78,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Sudden Strike (PL)	↑	84,90	edyskont.pl	Warszawa	(022) 6302991	www.edyskont.pl
The Longest Journey (PL)	→	44,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
The Moon Project (PL)	↓	35,38	Vivid.pl	Warszawa	(022) 8686418	www.vivid.pl
The Settlers IV (PL)	→	84,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Thief II: The Metal Age	↓	79,00	Artem	Wołomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
Worms World Party (PL)	↑	66,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Zeus: Pan Olimpu[7] (PL)	↓	89,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Gry fabularne						
Arcanum (PL)	↓	111,00	Merlin	Warszawa	(022) 6077992	www.merlin.com.pl
Arcatera (PL)	↓	35,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Baldur's Gate II (PL)	→	134,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Baldur's Gate II: Tron Baala (PL)	→	69,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Baldur's Gate (PL) edycja kolekcjonerska	↑	89,90	edyskont.pl	Warszawa	(022) 6302991	www.edyskont.pl
Darkstone	↓	39,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Demise: Rise of the Ku'tan (PL)	↓	62,00	Planeta Gier	Warszawa	(022) 8637672	www.planetagier.com.pl
Deus Ex	→	99,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Diablo	↓	44,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Diablo II (PL)	↓	89,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Diablo II: Złota edycja[8] (PL)	↓	189,00	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.pl
Diablo II: Pan Zniszczenia (PL)	→	69,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Icewind Dale (PL)	↓	59,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Icewind Dale (PL) – złota edycja	↓	89,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Icewind Dale: Heart of Winter (PL)	↓	29,96	Vivid.pl	Warszawa	(022) 8686394	www.vivid.pl
Konung (PL)	→	9,90	Tomsoft	Warszawa	(022) 8369024	www.tomsoft.com.pl
Might & Magic VII (PL)	↓	19,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Might & Magic VIII (PL)	↓	39,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Nox	↑	39,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Planescape: Torment (PL) złota edycja	→	89,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Summoner	→	69,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Throne of Darkness (PL)	→	109,00	Tomsoft	Warszawa	(022) 8369024	www.tomsoft.com.pl
Ultima IX: Ascension	→	33,00	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.pl
Vampire the Masquerade: Redemption	↓	59,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl

Porównując powyższe zestawienie z tym z poprzedniego numeru, GRY ustaliły, które gry staniały ↓, które zdrożały ↑, które nie zmieniły ceny →, a które dopiero pojawiły się w sklepach ●. Ceny ze sklepów wysyłkowych uwzględniają koszty wysyłki

[2]gratis: Jagged Alliance 2,5; [3]Multimedia i Gry; [4]gratis: Lomax; [5]gratis: Red Alert; [6]gratis: zestaw misji Dark Conspiracy, [7]nowa wersja 1.1, [8]zestaw: Diablo, Diablo II, Diablo II: Pan Zniszczenia

PRAKTYCZNE KONTAKTY – ADRESY WYDAWCÓW GIER

Nazwa firmy	Adres	Telefon[1]	Faks[1]	Witryna internetowa	Producenci, których gry firma rozprowadza w Polsce
APN Promise	00-108 Warszawa, Zielna 39	(022) 6549064	(022) 8264015	www.promise.com.pl	Microsoft
CD Projekt	03-301 Warszawa, Jagiellońska 74	(022) 5196919	(022) 5196951	www.cdprojekt.com	Acclaim, Blizzard, Blue Byte, Hasbro, Infogrames, Interplay, JoWood
IM Group	02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37	(022) 8685268	(022) 6425360	www.imgroup.pl	3DO, Bohemia Interactive, Cryo, Eidos, Electronic Arts, Empire, LEGO Media, Novalogic, Rage Software, Titus oraz własne produkty
LEM	02-948 Warszawa, ul. Obornicka 11	(022) 6517324	(022) 6517326	www.lem.com.pl	Activision, Actualize, GT Interactive, UBI Soft, TLC
Lemon Interactive[9]	01-355 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 85	(022) 6661966	(022) 6661977	www.coda.com.pl	Adventuresoft, Day Dream, Microids, Paninteractive, Savannah, THQ
LK Avalon	35-959 Rzeszów, skr. poczt. 66	(017) 8567767	(017) 8569912	www.lkavalon.com	tylko własne produkty
Manta	02-828 Warszawa, ul. Rysy 33	(022) 6433480	(022) 6418482	www.manta.com.pl	Trecision, Arxel Tribe, 1C, Saturn Plus, KD Lab, Silmarils
MarkSoft	01-872 Warszawa, Perzyńskiego 2	(022) 6639390	(022) 6639298	www.marksoft.com.pl	7th Level, Empire, Flair oraz własne produkty
Play it!	33-300 Bielsko-Biała, Wyspiańskiego 10	(033) 8118729	(033) 8123141	www.play-it.pl	Mindscape, GOD, Infogrames, Take 2 Interactive, Sierra, SSI
Techland	63-400 Ostrów Wlkp., Żółkiewskiego 3	(062) 7372747	(062) 7372749	www.techland.com.pl	Sega PC oraz własne produkty
TopWare	43-300 Bielsko-Biała, Kamińskiego 19	(033) 8130316	(033) 8130304	www.topware.pl	Monolith, Sir-Tech, Valkyria oraz własne produkty

[1]Podczas wybierania numeru międzymiastowego pamiętamy o umieszczeniu pomiędzy 0 a kodem miejscowości czterocyfrowego prefiksu operatora

[9]Dystrybucję wszystkich tytułów firmy SuperGra (dawniej CODA) przejęła z dniem 18 lipca 2001 firma Lemon Interactive

Najlepsze na rynku

fot. Propress

W tej rubryce przedstawiamy najlepsze produkty przetestowane przez GRY od początku istnienia naszego pisma. W zestawieniu podajemy aktualne ceny gier i akcesoriów

ROZMAITOŚCI

miejsce	produkt	ocena jakości	cena	numer GIER
najlepsza strona WWW polskiego wydawcy gier	TopWare	4,54 bardzo dobra	–	7/2001
najlepsza komórka do gier	Nokia 7110	4,85 bardzo dobra	–[1]	6/2001
najlepszy emulator PlayStation	Virtual Game Station	3,83 dobra	270 zł	2/2001

[1]Aparat dostępny wyłącznie z drugiej ręki

KATEGORIA: AKCJA

miejsce	tytuł gry	ocena jakości	cena	numer GIER
1	Max Payne (PL)	5,44 bardzo dobra	99 zł	10/2001
2	Thief II: The Metal Age	5,42 bardzo dobra	79 zł	3-4/2000
3	No One Lives Forever	5,40 bardzo dobra	79 zł	4/2001
4	MechWarrior 4: Vengeance	5,35 bardzo dobra	169 zł	5/2001
5	Sheep (PL)	5,15 bardzo dobra	99 zł	5/2001

KATEGORIA: PRZYGODA

miejsce	tytuł gry	ocena jakości	cena	numer GIER
1	Planescape: Torment (PL)	5,55 celująca	99 zł	1-2/2000
2	Baldur's Gate II (PL)	5,18 bardzo dobra	159 zł	2/2001
3	Hokus Pokus Różowa Pantera (PL)	5,00 bardzo dobra	69 zł	1-2/2000
4	Evil Islands (PL)	4,98 bardzo dobra	99 zł	8/2001
5	Na kłopoty Pantera (PL)	4,98 bardzo dobra	79 zł	6/2001

KATEGORIA: STRATEGIA

miejsce	tytuł gry	ocena jakości	cena	numer GIER
1	Fallout Tactics (PL)	5,75 celująca	99 zł	7/2001
2	Original War (PL)	5,66 celująca	29,90 zł	11/2001
3	The Settlers IV (PL)	5,63 celująca	99 zł	4/2001
4	Zeus: Pan Olimpu (PL)	5,31 bardzo dobra	129 zł	2/2001
5	Ground Control	5,14 bardzo dobra	159 zł	7-8/2000

KATEGORIA: SYMULACJA

miejsce	tytuł gry	ocena jakości	cena	numer GIER
1	Colin McRae Rally 2.0 (PL)	5,53 celująca	99 zł	3/2001
2	Grand Prix 3 (PL)	5,12 bardzo dobra	99 zł	9/2000
3	StarLancer	4,88 bardzo dobra	49 zł	1/2001
4	F1 2000	4,75 bardzo dobra	79 zł	5-6/2000
5	Crimson Skies	4,74 bardzo dobra	169 zł	2/2001

Zamów roczną prenumeratę GIER

a w prezencie dostaniesz



ten segregator na 12 płyt CD i 15 procent zniżki

(oszczędzasz 13,60 złotych!)

Wystarczy tylko:

1. Wypełnić zamieszczony poniżej formularz
2. Przesłać go pocztą pod adresem
   Axel Springer Polska Sp. z o. o.
   02-303 Warszawa 79
   skr. poczt. 229
   lub faksem pod numer (0 prefiks 22) 608 40 07
3. Za pomocą nadesłanego przez nas blankietu dokonać opłaty na poczcie lub w banku

Prenumeratę możesz zamówić od dowolnego numeru na:

kwartał (trzy numery)	**– 22,50 złotych**
pół roku (sześć numerów)	**– 45,00 złotych**
rok (12 numerów i segregator)	**– 76,40 złotych (15% zniżki!)**

Prenumeratę GIER i egzemplarze archiwalne można też zamawiać:

- telefonicznie: (0 prefiks 22) 608 40 02 lub 0801 120 003
- e-mailem: prenumerata@axelspringer.com.pl



Wydawca niezwłocznie po otrzymaniu zamówienia wysyła do zamawiającego wypełniony blankiet przelewu/wpłaty gotówkowej w celu dokonania płatności. Realizacja zamówienia rozpoczyna się po wpłynięciu pieniędzy na konto wydawcy. Koszty manipulacyjne związane z dokonaniem wpłaty ponosi zamawiający. W wypadku prenumeraty koszty wysyłki ponosi wydawca, zaś w wypadku egzemplarzy archiwalnych – zamawiający. Gwarantujemy zwrot pieniędzy w wypadku odwołania prenumeraty. Zamówienie można odwołać bez podania przyczyny w terminie 14 dni od otrzymania pierwszego zamówionego numeru (w wypadku prenumeraty rocznej – pod warunkiem odesłania segregatora). Wpłaconą kwotę zwracamy w całości.

ZAMAWIAM PRENUMERATĘ

IMIĘ I NAZWISKO LUB NAZWA FIRMY

KOD POCZTOWY –

MIASTO

ULICA

NUMER DOMU

NUMER MIESZKANIA

NUMER KIERUNKOWY

TELEFON

FAKS

ZAMAWIAM PRENUMERATĘ OD **DO**

MIESIĄC ROK MIESIĄC ROK

LICZBA EGZEMPLARZY KAŻDEGO NUMERU

Zgadzam się na umieszczenie moich danych osobowych w bazie danych Axel Springer Polska Sp. z o.o. z siedzibą w Alejach Jerozolimskich 181, 02-222 Warszawa oraz na ich wykorzystanie w celach marketingowych i promocyjnych. Axel Springer Polska Sp. z o.o. informuje, iż przysługuje Państwu prawo do wglądu i poprawiania zgromadzonych danych zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych Dz.U. nr 133 poz. 883 z 1997 r.

DODATKOWY SEGREGATOR

Jeżeli chcesz zamówić wyłącznie segregator lub dodatkowy segregator do swojej prenumeraty, wypełnij pole poniżej

ZAMAWIAM DODATKOWY SEGREGATOR W LICZBIE SZTUK

CZYTELNY PODPIS

WYPEŁNIAJĄ TYLKO FIRMY

IMIĘ I NAZWISKO ODBIORCY PRENUMERATY

STANOWISKO ODBIORCY PRENUMERATY

NIP

Oświadczam, że jestem płatnikiem VAT i upoważniam wydawnictwo Axel Springer Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez mojego podpisu

PIECZĄTKA I CZYTELNY PODPIS

Komputer ŚWIAT GRY
cena zawiera 7% VAT
pismo + płyta CD z pełną wersją gry po polsku 7,50 zł

W NASTĘPNYM NUMERZE

TESTY GIER

Wiggles

Skrzaty są małego wzrostu, ale wielkiego ducha. Ich armia dzielnie maszeruje do bitwy z okrutnym wilkiem Fenrisem



FIFA 2001

Twórcy najnowszej wersji najlepszej pecetowej gry piłkarskiej zapowiadali poważne zmiany na lepsze. **GRY** sprawdzają, czy dotrzymali słowa



ŚCIĄGAWKI

Necronomicon: Świt ciemności

Dzięki poradnikowi **GIER** odkrywamy przerażającą prawdę o naszym świecie

Operation Flashpoint: Cold War Crisis

Żołnierze! Najważniejsza jest zaprawa. **GRY** witają na poligonie!



Z powodu opóźnienia premiery polskiej wersji zapowiadany test gry Rally Championship Xtreme ukaże się w następnym numerze

Szukaj w kioskach już 12 grudnia

STOPKA REDAKCYJNA

Komputer ŚWIAT GRY

Redaktor naczelny: Aleksy Uchański
Z-ca red. naczelnego: Wojciech Setlak
Sekretarz redakcji: Jacek L. Komuda
Redaktorzy graficzni: Jacek Tukendorf, Anna Maria Woźniak
Redaktor merytoryczny: Maciej Jurewicz
Redaktor techniczny: Marcin Góral
Korekta: Maria Lipszyc
Redaktorzy płyty CD: Piotr Wojtania, Romuald Wawrzyniak
Zespół: Wiktor Cegła, Anna Maria Gidyńska, Dariusz Michalski, Piotr Nowakowski, Mateusz Ożyński, Krzysztof Papliński, Błażej Wardęcki, Tadeusz Zieliński
Adres redakcji: Komputer ŚWIAT GRY, Axel Springer Polska Sp. z o. o., 02-222 Warszawa, Aleje Jerozolimskie 181 (Ochota Office Park)
Telefon: (0 prefiks 22) 608 41 13 (w piątki od 12 do 17)
Faks: (0 prefiks 22) 608 42 93
Adres e-mail: gry@komputerswiat.pl
Adres w internecie (WWW): http://gry.komputerswiat.pl
Listy do redakcji prosimy kierować pod adresem redakcji, pod redakcyjny e-mail lub numer faksu

Dział Prenumeraty: Łukasz Szmigrodzki, tel. (0 prefiks 22) 608 42 06

Wydawca: Axel Springer Polska Sp. z o. o. członek Izby Wydawców Prasy oraz Związku Kontroli Dystrybucji Prasy

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

Adres: 02-222 Warszawa, Al. Jerozolimskie 181, Ochota Office Park, recepcja tel. 608 40 00, sekretariat Prezesa tel. 608 41 00

Prezes Wydawnictwa: Wiesław Podkański
Dyrektor Generalny: Florian Fels
Dyrektor Wydawniczy: Marcin Przasnyski
Dział Reklamy: Dominik Tzimas, tel. 608 41 15/18
Dział Public Relations: Marzena Daszkiewicz, tel. 608 41 02
Dział Promocji: Agnieszka Kamola, tel. 608 40 57
Dział Kolportażu: Janusz Snarski, tel. 608 40 10
Produkcja: Elżbieta Garncarczyk, tel. 608 41 44
Księgowość: Janusz Bąk, tel. 608 40 30
Druk: RR Donnelley Europe Kraków, tel. (012) 652 61 00

Zabroniona jest bezumowna sprzedaż czasopisma po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych po innej cenie jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną

Prenumerata przez internet (cały świat): **www.exportim.com**

WYJAŚNIENIE TRUDNIEJSZYCH POJĘĆ

Leksykon GIER

Przydatne wyrażenia od A do Z

A B C D E F G H I J K L Ł M N **O** P Q R S T U V W X Y Z

Online

Online (po polsku: na linii, wymowa: onlajn) to tryb pracy urządzenia lub programu, w którym dane pobierane z sieci (lokalnej lub internetu) przetwarzane są na bieżąco. W żargonie komputerowym oznacza to też, że urządzenie jest podłączone i gotowe do pracy.

W trybie online przeglądamy strony WWW: ich kolejne części są pobierane z internetu, gdy na nie klikamy. Mówi się, że jesteśmy online, gdy komunikujemy się z ludźmi za pośrednictwem internetu: przez IRC, czat, programy takie, jak ICQ lub Gadu-Gadu, albo ściąganą na bieżąco pocztę.

Coraz większą popularnością cieszą się gry online w rodzaju Counter-Strike'a czy EverQuesta. Dzięki nim bawimy się z ludźmi z całego świata. Między komputerami graczy bez przerwy krążą pakiety informacji, na podstawie których nasz pecet wyświetla postacie innych uczestników zabawy i ich pozycję.

Internauci łączący się przez telefon często korzystają z sieci w trybie offline: pobierają e-maile i wiadomości z grup dyskusyjnych, rozłączają się i czytają je, nie nabijając rachunku.



Siły specjalne kontra terroryści online: w popularnej grze sieciowej Counter-Strike razem z kolegami walczymy z innymi graczami

Akcelerator 3D

Montowana w komputerze specjalna karta zajmująca się tworzeniem obrazu trójwymiarowego. Kiedy jej nie ma, zadanie to spada na główny **procesor** komputera, co nieprzyjemnie spowalnia animacje oraz drastycznie pogarsza jakość grafiki. Najpopularniejsze akceleratory 3D to TNT, GeForce, Voodoo oraz ATI RAGE.

DirectX

Pakiet licznych, niewielkich programów wymaganych przez niemal każdą grę. DirectX zapewnia działającym pod kontrolą systemu Windows 95, 98 i Me grom współdziałanie ze sprzętem, takim jak karta graficzna czy karta dźwiękowa. Najnowsze wersje DirectX **GRY** umieszczają na swojej płycie CD.

Dżojstik

Urządzenie sterujące do gier. Z jego podstawy wychodzi ruchomy pionowy drążek. Użytkownik przechyla go, aby kontrolować ruch obiektu na ekranie. Na podstawie i drążku umieszczone są przyciski służące na przykład do strzelania.

Gra fabularna

Gra, w której bohater lub cała drużyna wykonują kolejne zadania, rozwijają swoje umiejętności i poznają świat, a także rozmawiają z napotkanymi postaciami. Nazywana też role-playing (po polsku granie roli, wymowa: rol pleing).

Gra przygodowa

Gra, w której rozwiązujemy zagadki, prowadzimy rozmowy, znajdujemy różne przedmioty i używamy ich w określonych sytuacjach. Jej fabuła tworzy spójną historię.

Piksel

Najmniejszy punkt wyświetlany na monitorze. Piksele to małe kwadraty, z których powstaje obraz. Słowo piksel jest skrótem od angielskiego określenia picture element (wymowa: pikczer element) – element obrazu.

Procesor

Układ elektroniczny będący mózgiem komputera. Wykonuje większość pracy, której efekty widzimy na ekranie.

Rozdzielczość

Liczba **pikseli** tworzących obraz na monitorze. Określana jest liczbą punktów wyświetlanych na monitorze w poziomie i w pionie. Na przykład 1024x768 oznacza 1024 pikseli w poziomie i 768 w pionie.

Strategia turowa

Gra strategiczna, w której tak jak w szachach wykonujemy ruchy na zmianę. Najczęściej polegają one na przesuwaniu jednostek na polu walki, prowadzeniu ostrzału i uzupełnianiu strat.

Wersja alfa i beta

Alfa to pierwsza działająca wersja gry. Zwykle roi się od błędów uniemożliwiających zabawę. Beta to ostatnia wersja próbna testowana przed wprowadzeniem gry na półki sklepowe.

W następnym numerze: pamięć i procesor

SCHIZM

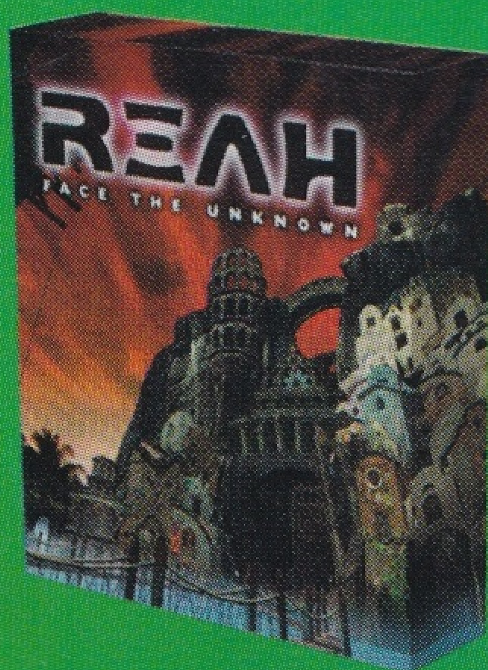
PRAWDZIWE WYZW

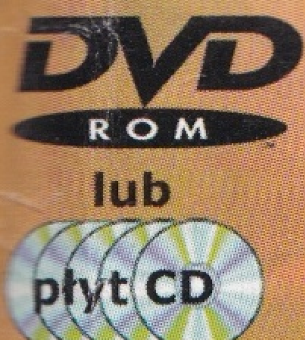
REAH DVD ROM

Reah DVD w pełnej polskiej wersji językowej!
8 GB świetnej przygody!
Jedna z najlepszych polskich gier przygodowych w nowym wydaniu.

Gra dostępna również w wersji CD na 6 płytach!

Cena tylko 59 zł.





lub

mapa Argilusa

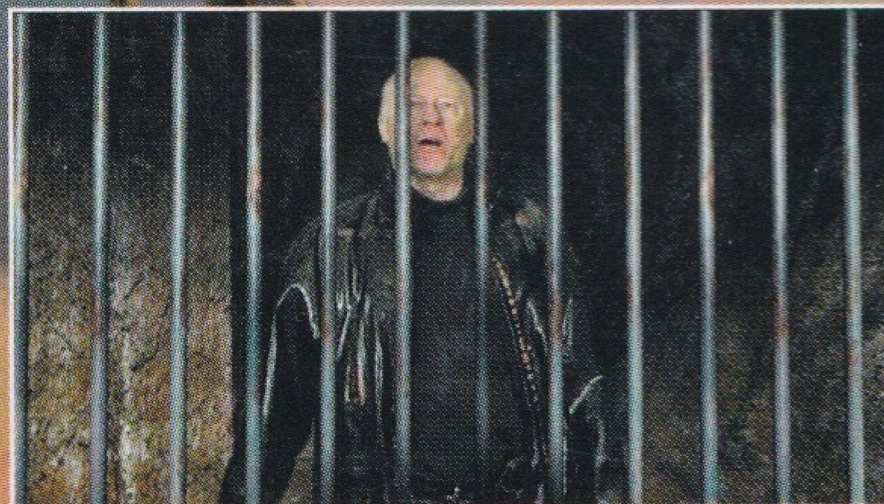


instrukcja



poradnik





"SCHIZM to świetna przygodówka ze wszechmiar godna polecenia." / CLICK /
"... najbardziej spektakularna polska gra przygodowa 3D." / CHIP /
"SCH!ZM stał się nowym królem polskich przygodówek!" / SECRET SERVICE /
"...w grze jest owo coś, co nas zmusza do ponownego uruchomienia komputera..." / CDA /
"...naprawdę kawał dobrej rozrywki." / Świat Gier Komputerowych /

AVALON MULTIMEDIA

cena 99 90



Kupując Schizm bezpośrednio w LK Avalon, otrzymujesz dodatkowo za darmo płytę audio CD z soundtrackiem z gry.

Zamówienia tel.: (17) 856 99 12 email: zakupy@lkavalon.com www.lkavalon.com www.schizm.com

KULTOWA GRA POWRACA!

Robbo millennium



Tak, tak, to ON. Wasz ulubieniec Robbo. Znowu w akcji i znowu musi pozbierać śróbki. Nie jest to jednak takie proste, bo rozsypały się po ponad 130 planetach! Bez Waszej pomocy chyba nie da rady...







49 90

Robbo Millennium to:

- nowa grafika;
- nowa muzyka i dźwięki;
- nowy sposób wizualizacji;
- 130 etapów (klasyczne i nowe);
- stary sprawdzony klimat i grywalność.

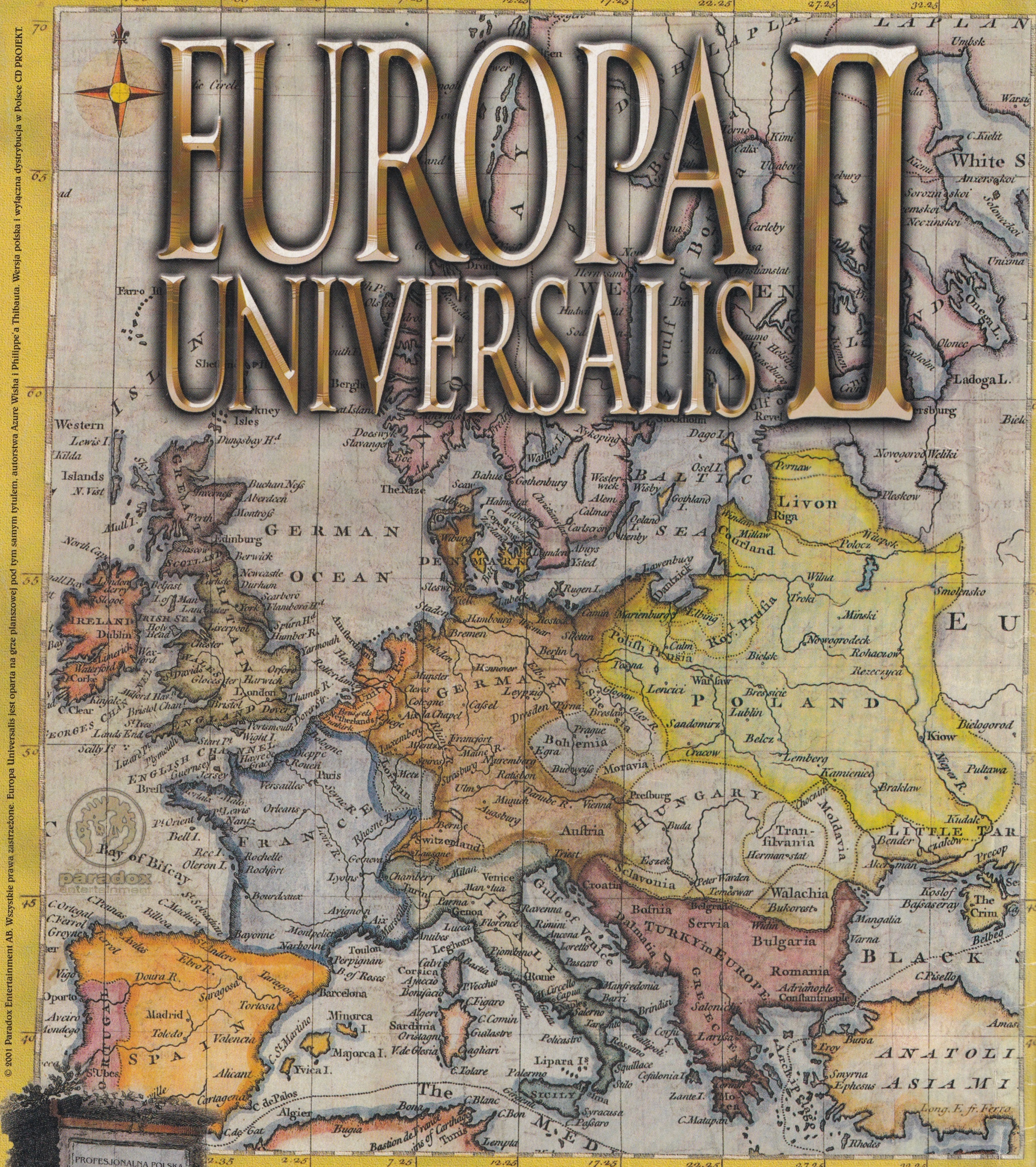
A dla prawdziwych fanów wersja retro.

całkowicie po polsku

LK AVALON www.lkavalon.com xland

Tel. (17) 856 99 12, email: zakupy@lkavalon.com

Zmień Bieg Historii



PROFESJONALNA POLSKA
WERSJA JĘZYKOWA
CD PROJEKT
— PL —
SPRZEDAŻ
WYSYŁKOWA
(0-22) 591 69 69
www.wirtualny.com.pl
ZAMÓW JUŻ DZIŚ

Europa Universalis II to kontynuacja jednej z najlepszych strategii tego roku, przez wielu graczy określanej mianem następcy słynnej Civilization. Europa Universalis II to: • 100 nowych nacji do wyboru, 120 nowych prowincji, 2 nowe okresy historyczne, w sumie ponad 100 godzin dodatkowej zabawy • Poprawiona sztuczna inteligencja komputerowych przeciwników • Całkowicie nowy system generowania przypadkowych wydarzeń historycznych • Trzy nowe religie – buddyzm, hinduizm, konfucjanizm • Nowa opcja „Misjonarze", pozwalająca na łatwą zmianę wyznania religijnego w podległych prowincjach • Dziesiątki nowych rozwiązań dyplomatycznych • Całkowicie nowy system negocjacji politycznych • Rozbudowany system reform społeczno-gospodarczych • Całkowicie przebudowany „samouczek" ułatwiający poznanie tajników gry, nawet początkującym fanom strategii. To tylko niektóre z udoskonaleń kontynuacji tej strategii. Druga część Europa Universalis, to również całkowicie nowa jakość polskiej wersji językowej, tym razem przygotowanej przez zespół CD Projekt.

W SKLEPACH JUŻ 5 GRUDNIA!!!

© 2001 Paradox Entertainment AB. Wszystkie prawa zastrzeżone. Europa Universalis jest oparta na grze planszowej pod tym samym tytułem, autorstwa Azure Wisha i Philippe'a Thibauta. Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce CD PROJEKT